

POWER PLAY

Markt & Technik

10/88

HEISSE INFOS FÜR SPIELE- FREAKS

- Kritische Tests
- Viele tolle Tips
- Stories, News und Trends

REINRASSIGE SPIEL-MASCHINEN

- Sega: Ninja-Action mit Shinobi
- Kurztest von allen Nintendo-Modulen

**PC
Engine**
im Härte-Test

ACTION SATT MIT SALAMANDER

- Der Arcade-Hit
jetzt für Heimcomputer



OVERLANDER

DIE RENNAUTO-SIMULATION DIE ALLES HINTER SICH LÄSST



SCREENSHOTS ATARI ST



Spieler in Fahrer-Perspektive
Realistische Simulation
es darf geteilt werden
Nervenzitrende Gefahrfahrten
Autos in Epochen
Von der Presse mit Begeisterung
aufgenommen
Ein Spitzenergebnis für
Hemdschmüßer

	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Spiel 4	Spiel 5	Spiel 6	Spiel 7
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

OVERLANDER

© 1988, Elite Systems International Ltd.



SYSTEM

Spectrum
Spectrum
Commodore
Commodore
Amstrad
Amstrad
Amiga
Atari ST

FORMAT

Cassette
Disc
Cassette
Disc
Cassette
Disc
Disc
Disc

elite

Distributor: **BOMICO** Vertriebs und Investitions GmbH
Elbinger Str. 3, 6000 Frankfurt/M. 90, Tel. 069/706050

Herzlich willkommen zu einer neuen Ausgabe von Power Play — und neu ist diesmal wirklich einiges. Zum ersten Mal erscheint Power Play zusammen mit Happy-Computer. Das bedeutet, daß Power Play von jetzt an monatlich veröffentlicht wird. Ein munteres Hallo an alle, die Power Play bereits kannten. Schön, daß ihr wieder dabei seid. Und alle Happy-Leser, die Power Play bisher nicht gelesen haben, werden sich bei uns hoffentlich bald heimisch fühlen. Eine allzugroße Umstellung dürfte es für Euch nicht geben, denn die Jungs, die bislang den Happy-Spielteil betreuten, gestalten Power Play. Laßt uns auf jeden Fall wissen, wie Euch Power Play in der neuen Form gefällt. Für Leserbrief mit Euren Meinungen sind wir immer dankbar.

Wir haben bei der Gelegenheit ein bißchen an unserem Inhalt herumgefeilt. Auf vielfachen Wunsch erscheinen jetzt auch bei halbseitigen Tests unsere berühmt-berühmten Redakteursgesichter. Ebenfalls aufgrund von Leser Anregungen führen wir die »Hall of Fame« ein. In dieser neuen Rubrik veröffentlichten wir die besten Spiele-High Scores.

In der nie enden wollenden Reihe »Wer hat diesen Monat unsere Redaktion besucht« stellen wir heute Debbie Israel, Presse-Sprecherin bei Sublog, vor. Debbie erzählte nicht nur einiges über neue Sublog-Produkte, sondern hatte auch eine haarsträubende Geschichte auf Lager, die sie wenige Tage zuvor in Manchester erlebt hatte. Als Sie morgens im Hotelzimmer aufwachte, sah Sie vor ihrem Hotel Feuerwehr-Autos und schaulustige Passanten stehen.

Leicht irritiert rief sie die Rezeption an, und fragte nach, was denn eigentlich los sei. Die Antwort: »Oh, Sie hätten heute nacht aber das Hotel verlassen sollen, als die Feuer-Sirene los-

Im Banne von »Zak McKracken«: Sind diese beiden Personen friedliebende Spiele-Tester oder heimtückische Invasoren aus dem Weltall?



Gruppenbild mit Dame: Debbie Israel von Sublog besuchte für einen Nachmittag unsere Redaktion

NEU in alter Frische

ging!«. Debbie, die anschließend über einen beneidenswert tiefen Schlaf verfügte, wurde aber zum Glück nicht angeschmort.

Im neuen Adventure Lucasfilm-Adventure »Zak McKracken« dreht sich alles um eine Horde Außerirdischer, die aus Tarnungsgründen mit Hüten, Brillen und falschen Schnurrbärten herumlaufen.

Nach intensiven Tests der C 64- und MS-DOS-Versionen mußten wir erschreckende Auswirkungen feststellen. Anscheinend haben Anatol und Boris zu tief in den Monitor geguckt, sie begannen, sich auf geheimnisvolle Art und Weise zu verwandeln. Unser Bild dokumentiert, daß das Stadium »Brillen und falsche Schnurrbärte« schon erreicht ist. Dr. Bobo arbeitet an einem Gegenmittel, um diese grauenvolle Metamorphose bis zur nächsten Ausgabe zu beenden.

Bis dahin viel Spaß und alles Gute!

Euer
Power Play-Team



Die Power Play-Wertungen

In Power Play gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei den Tests von Computer-, Video- und Automaten-Spielen verwenden. Alle Programme werden in drei Kriterien beurteilt: Grafik, Sound und Power-Wertung. In den ersten sechs Ausgaben von Power Play verwendeten wir ein 10er-System. Ab sofort gilt das neue 100er-System, das noch genauere und detailliertere Wertungen erlaubt. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Punkte erhalten. Die Wertung 50 bedeutet »Durchschnitt«.

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Ausführung, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns »Power-Wertung« heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und

Hits und Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in Power Play nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

wie hoch die Spiel-Motivation ist. Testen wir von einem Titel mehrere Versionen (zum Beispiel Amiga und C 64), so erhält jede Version eigene Wertungen.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen. Bei diesen Kurz-Tests beschränken wir uns auf ein paar Zeilen Text und die Power-Wertung.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Bei Amiga-Spielen kann man zum Beispiel bessere Grafik und besseren Sound erwarten als beim CPC oder C 64. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle,

da im Lauf der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Die Wertungen entstehen schön demokratisch in einer Konferenz, an der alle Redakteure teilnehmen. Bei jeder Besprechung (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/der Redakteur(en) zu sehen, die das Spiel getestet haben. Das hier gezeigte Minenspiel läßt sehr eindeutig darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte.

Die Wertungen werden mit Balken verdeutlicht, in denen

je mehr Kästchen ausgefüllt sind, desto besser die Wertung ist. Bei den Computerspiel-Tests dienen Disketten als Füllbildchen, bei Videospielen sind es Joysticks und bei den Automaten-Spielen Markstücker.

Besonders gute oder namhafte Spiele testen wir ausführlicher. Auf mindestens einer Seite geben hier mehrere Tester ihre unabhängigen Ansichten zu einem Programm ab. Es kann durchaus vorkommen, daß zwei Redakteure einmal unterschiedlicher Meinung sind. Die Wertungen von 1 bis 100 spiegeln hingegen die Meinungen der gesamten Redaktion wider.

Unten findet Ihr eine Übersicht, die zeigt, welche Grimasse bei welchem Tester was zu bedeuten hat. Und damit Ihr Euch einen besseren Eindruck vom Geschmack der Redakteure machen könnt, haben wir außerdem dazugeschrieben, wer was am liebsten spielt. (hl)

Heinrich Lenhardt

lßt hier für alle Joysticks stehen: Sportsiele (International Soccer, Superstar Ice Hockey, Nintendo Ice Hockey), Action- und Geschicklichkeits-Spiele (Nemesis, Super Mario Bros, Bomb Jack).

Dankspiele (The Sentinel, Shanghai), Rollenspiele (Bard's Tale III, Starflight)

Boris Schneider

kann man mit folgenden Spiele-Typen am meisten begeistern:

Adventures (Guild of Thieves, Zak McKracken, Stationfall), Simulationen (Chuck Yeager's AFT), 3D-Action-Spiele (Carrier Command, Koronis Rift, Virus) und gepflegte Standard-Ballerspiele (Salamander, Zynaps)

Spitzenklasse

Gut

Durchschnitt

Mäßig

Miserabel

Heinrich Lenhardt hl

Boris Schneider bs



Spitzenklasse

Gut

Durchschnitt

Mäßig

Miserabel

Anatol Locker al

Martin Gaksch mg



Anatol Locker

Seine Lieblinge sind: Adventures (eigentlich alles von Infocom und Magnetic Scrolls). Aktueller Hit: Corruption, Simulationen (Chuck Yeager's AFT, Pirates), Rollenspiele (Ultima V, The Bard's Tale III, Starflight)

Martin Gaksch

schätzt folgende Genres am meisten: Sport-Spiele (International Soccer, Nintendo Ice Hockey), Action-Spiele (Salamander, R-Type), Action-Adventures (Legend of Zelda I+II) sowie Geschicklichkeits-Spiele, bei denen man was zu Knobeln hat (Boulder Dash, Emerald Mine)

POWER PLAY INHALT 10/88

Aktuell

Kurzmeldungen und Neuheiten	6
Spiele-Hitparaden	10

Computerspiele-Tests

Hawkeye	14
Netherworld	15
Fire and forget	15
Scorpio	18
Whirligigg	18
Salamander	20
Barbarian II	22
Overlander	22
Intensity	24
Street Fighter	41
The Empire strikes back	41
Mickey Mouse	42
Summer Olympiad	44
L. A. Crackdown	45
Nippon	46
20000 Meilen unter dem Meer	46

Kurz-Tests

The Bard's Tale II, Chubby Gristle, Beyond the Ice Palace, Superstar Ice Hockey	47
Soccer Games, Pandora, Future Tank, Arkanoïd II	48
Zynaps, Phantasm, Mindfighter, Street Fighter, Lords of Conquest	49
Zak McKracken, Supercup Football, Euro Soccer '88, Rogue, Dream Warrior, Bionic Commando	50
Street Fighter, Indian Mission, Solomon's Key, The last Mission	51

Videospiele-Tests

Shinobi	52
Maze Hunter	53
PC-Engine	54

Allgemeines

Einleitung	3
Das Wertungssystem von Power Play	4
Leserbriefe	40
Hall of Fame	
Die High Score-Ecke	40
Starkiller	36/37, 53, 58
Power-Classic: »Gold, Silver, Bronze«	60
Vorschau	62
Impressum	62

Automatenspiele-Tests

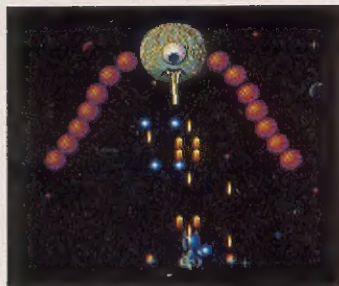
Hot Rod	58
Main Event	59

Story

Der »Elite«-Millionär: Interview mit David Braben	12
--	----

Power-Tips — Hilfen für schwere Spiele

Tip des Monats: The Bard's Tale III	25
Hallo Freaks: Leser helfen Lesern	30
Erste Hilfe: Einsteiger-Tips	31
POKés und Schummel-Tricks zu Hades Nebula, Sarcophaser, The Bard's Tale, Better dead than Alien, Repton III, Bubble Bobble, Great Giana Sisters, Beyond the Ice Palace, Road Runner, Pro BMX Simulator, Apollo 18	32
Videospiele-Tips zu Fantasy Zone II, Alex Kidd, Afterburner, My Hero, Super Mario Bros., Kid Icarus, Rad Racer	34



18 Auf dem Amiga wird kräftig geballert: Bei »Scorpio« trifft man auf dieses ulkige Weltraum-Monster.



59 Knüppelhartes Catchen mit Konamis »Main Event«



54 Alles übers neue Super-Videospiel-system »PC-Engine«. Tolle Module wie »Galaga '88« machen das kleine Kästchen aus Japan so interessant



20 Von der Spielhalle zum C 64: Die Umsetzung des Automaten-Knüllers »Salamander« ist endlich da.



44 Das Sportspiel »Summer Olympiad« erschien rechtzeitig zur Olympiade in Seoul für C 64 und ST

Auf die Plätze, fertig, los!

Pünktlich zur Olympiade in Seoul bringt Konami einen Nachfolger zu den Spielautomaten-Hits »Hyper Olympic« und »Hyper Sports« heraus. Der neue Automat bietet acht verschiedene Leichtathletik-Disziplinen, die man größtenteils schon von den Vorgän-

gern kennt. (u. a. Bogenschießen, Hochsprung und Staffellauf). Die Sportarten wurden natürlich grafisch entsprechend aufgepeppt. Es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis Heimcomputer-Umsetzungen des Spielautomaten erscheinen werden. (mg)



Hürdenlauf ist eine der acht Disziplinen des neuen Sportspiel-Automaten

Nachschub für Sega

Ungeduldige Besitzer der Sega-Konsole müssen nicht mehr neidisch nach Amerika schielen, wo die neuen Spiele oft etwas früher erhältlich sind als in Deutschland. Wer den offiziellen Erscheinungs-Termin bei uns nicht abwarten will, kann beim CWM-Versand in Vienenburg amerikanische Sega-Module bestellen. Die Spiele laufen einwandfrei auf dem deutschen Sega-System.

In diesen Tagen lieferbar ist die putzige Geschicklichkeits-Grübele »Penguin Land«. Das Spiel erinnert etwas an »Bub-

tie. Dank der eingebauten Batterie kann man die selbst erstellten Levels sogar speichern. Ein Test folgt in der nächsten Ausgabe.

Eine weitere Neuheit ist »Parlour Games«. Billard, Bingo und Darts. Ebenfalls erhältlich sind die von uns schon getesteten 3D-Spiele »Space Harrier 3D« und »Maze Hunter 3D«, sowie das Lichtpistolen-Ballerspiel »Rescue Mission«. Außerdem sind auch der Sports Pad Controller (ein Trackball) und das Sportspiel »Great Ice Hockey«, das nur mit diesem Spezial-Controller funktioniert, zu haben.



»Penguin Land« ist das erste Sega-Modul mit eingebauter Batterie

ble Bobble« und »Solomon's Key«. Ein Pinguin versucht, ein rohes Ei zu einem bestimmten Platz zu schieben. Ein Level-Editor ist auch mit von der Par-

Alle oben erwähnten Module werden nur mit englischer Anleitung verkauft und sind teurer als die »normalen« deutschen Sega-Cartridges. (mg)



Müsligestärkt geht's zum Hantel-Training (C 64)

Daley Thompson greift nach Gold

Rechtzeitig zur Olympiade in Seoul erscheinen frische Sportspiele. Oceans Beitrag ist »Daley Thompson's Olympic Challenge«. Hier bestreitet der Spieler in der Rolle von Großbritannien's Sport-Idol Daley Thompson die Zehnkampf-Disziplinen. Klar, daß Sie scharf auf die Gold-Medaillen sind. Doch um sie zu ergattern, müssen Sie nicht nur während des Wettkampfs Top-Leistungen vollbringen. Vorher geht's

erst mal ins Trainingslager und die Leistungen, die man hier vollbringt, beeinflussen die Ergebnisse im Wettkampf. Danach geht's bei den Zehnkampf-Disziplinen um die Medaillen. Ein Testmuster erreichte uns nicht rechtzeitig zu Redaktionsschluß, wir werden aber in der nächsten Ausgabe ausführlich über das Programm berichten. Es wird für Amiga, Atari ST, C64, CPC und Spectrum erscheinen. (hi)



Die Nachwuchs-Code Masters gehen schon ganz schön zur Sache

Früh übt sich...

Beim englischen Budget-Softwarehaus Code Masters bleibt wirklich alles in der Familie. Die Brüder David und Richard Darling haben die Firma vor zwei Jahren gegründet und prompt ihren Vater eingestellt. Eine Schwester hütet das Sekretariat, eine andere betätigt sich als Künstlerin bei einigen Spiele-Covers. Damit sind die Reserven des Darling-Clans noch lange nicht erschöpft. Selbst die Nesthähnen wer-

den jetzt in den Familienbetrieb eingespant. John (4 Jahre), William (8) und Annie (4) Darling gehören zum Playtesting-Team, das alle neuen Programme durchspielt und prüft, bevor sie veröffentlicht werden.

Bei soviel Familiensinn ist es fast schon erstaunlich, daß Code Masters-Mitarbeiter Bruce Everiss, der solche neckischen Informationen an die Presse weiterleitet, mit den Darlings weder verwandt noch verschwägert ist... (hi)

Zeigen Sie, was in Ihnen steckt. Neue Grenzen warten darauf, von Ihnen entdeckt zu werden.

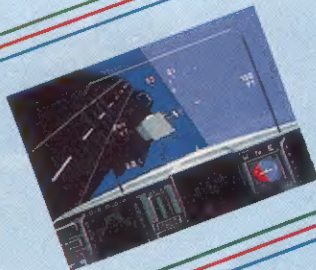
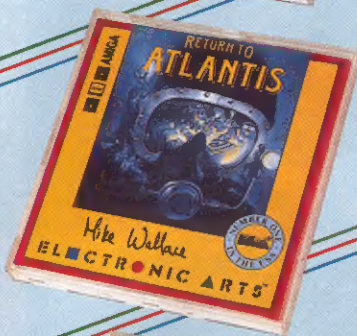
DIESE
SOFTWARE ZEIGT,
WAS IN IHREM
AMIGA STECKT.

FERRARI FORMULA ONE.
"Die Grafik ist detailliert und farbenfroh, die Soundeffekte sind spritzig, und die Taktik-Varianten schier unerschöpflich."
POWERPLAY 5.

RETURN TO ATLANTIS.
"...Return to Atlantis ist ein Spiel, das Sie durchweg genießen werden... Alles in allem ein Kauf, der sich lohnt."
YOUR AMIGA.

F/A 18 INTERCEPTOR.
"Der Interceptor ist der bis jetzt grafisch ansprechendste Flugsimulator für den AMIGA."
ASM 8/9.

SKYFOX II.
"Skyfox II ist super und macht Spaß. Also, schnallen Sie sich am Sitz fest und zeigen Sie es den Aliens."
THE GAMES MACHINE.



■ XTRAVAGANT!
● ORIGINALGETREU!
▲ UFREGEND!

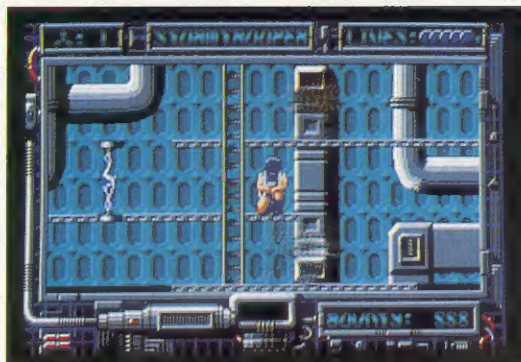
Gleichberechtigung bei Strip Poker

Gleichberechtigung in der Software-Branche: nach ungezählten Strip Poker-Versionen mit Bildern von leichtgeschürzten Damen gibt es nun von Amigo eine Datendiskette für »Strippoker II Plus«, die wenig bis gar nicht bekleidete Männer zeigt. Sie kostet zirka 30 Mark, ist für Amiga, Atari ST sowie MS-DOS-PCs erhältlich und wird in Deutschland von Kingsoft vertrieben. Nach vielen frauenfeindlichen Programmen gibt's jetzt endlich auch ein männerfeindliches Spiel. (mg)

Magnetic Scrolls taucht unter

Bei »Fish« von Magnetic Scrolls versetzen Sie sich in die Rolle eines Goldfisches, dessen beschauliches Leben im Goldfischglas durch einen geheimen Auftrag gestört wird. Es geht darum, den Planeten Hydropolis zu retten. Das Abenteuerpiel wird im Oktober für Amiga, Atari ST, MS-DOS und C 64 veröffentlicht. (bs)

Die Tänzer in dieser Disco haben keine Beine, sondern Flossen! (Amiga/ST)



Der »Stormtrooper« stürmt mit Karacho den Atari ST

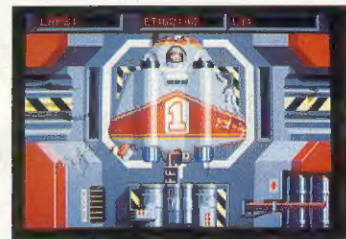


Erst schießen, dann fragen

Gutes Scrolling, große, animierte Sprites und schön gezeichnete Hintergründe sind die Kennzeichen eines Grafik-Demos von »Stormtrooper«, dem ersten Spiel der neuen Software-Firma Creations. Das Programm soll Ende September für Atari ST und Amiga erscheinen.

Turbo-Looping

Lust auf ein Rennspiel, bei dem Sie durch eine Achterbahn-ähnliche Strecke brausen müssen? »Powerdrome« von Electronic Arts verspricht dieses ungewöhnliche Vergnügen. Acht verschiedene Rennstrecken mit Tunnels, Loopings, Steilkurven und anderen gemeinen Tricks laden zu einem schnellen Rennen gegen die Zeit und mehrere Computer-Gegner ein. Ein Boxenstop darf auch nicht fehlen, um defekte Teile des Fahrzeugs zu reparieren. »Powerdrome« erscheint Ende September für Atari ST und wird etwas später auch für den Amiga umgesetzt. (bs)



In ferner Zukunft sieht ein Formel 1-Rennen vielleicht so aus: Mit Raumgleitern auf der Strecke und Robotern beim Boxenstop (ST)

Mehr Software aus Deutschland

Spiele aus Deutschland sind schon lange keine Seltenheit mehr. Die niedersächsische Software-Firma Reline hat für Ende dieses Jahres eine ganze Reihe neuer Titel angekündigt.

Für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS-PCs soll »Window Wizard«, ein Geschicklichkeitsspiel rund um einen Fensterputzer, erscheinen. Für dieselben Computer-Typen sind die Wirtschafts-Simulation »Oil Imperium« und das Action-Adventure »Adventures in Arabia« in Arbeit. Nur für Amiga, Atari

ST und C 64 soll im Herbst »Dyter 07«, eine Mischung aus Action- und Strategie-Spiel, veröffentlicht werden. Zu guter Letzt beglückt uns auch Reline mit einer Strippoker-Variante. Sie wird »Hollywood Poker Pro« heißen und für Amiga, Atari ST und C 64 erscheinen. (mg)

Adventure-Ritterrunde

Irgendwann war's ja fällig: Die König Artus-Sage erscheint als Abenteuerpiel. Programmiert wird das gute

Stück von den englischen Adventure-Spezialisten »Level 9« (bekannt durch »Knight Orc« und »Gnome Ranger«).

Das Artus-Adventure basiert auf dem im Mittelalter erschienenen Buch »Der Tod des Artus« und wird aus drei Teilen bestehen. Das Spiel beginnt mit der Tafelrunde und endet mit der Suche nach dem heiligen Gral.

Erscheinen wird das Ritterepos für so ziemlich alles, was CPU und Tastatur hat. Es sind Versionen für Amiga, Apple II, Atari XL/XE, Atari ST, C 64, CPC, Mac, MS-DOS, MSX und Spectrum vorgesehen. Die meisten Disketten-Versionen sollen Grafiken enthalten. (al)

U.S. Gold mit Pepsi-Power

Der Getränke-Gigant Pepsi und die englische Software-Firma U.S. Gold machen gemeinsame Sache. Vorerst nur in England erscheint unter dem Namen »The Taste of America« eine spezielle Pepsi-Compilation mit den Titeln »World Class Leaderboard«, »Solomon's Key«, »Sidearms« und »Super Cycle« für C64, CPC und Spectrum. Wer zugleich ein Pepsi-Produkt kauft, erhält die Spiele-Sammlung für knappe fünf Pfund (entspricht zirka 15 Mark).

(mg)

Heute schon gesiegt?



In Seoul wird vom 17.9.-2.10.88 gekämpft. Bei uns dauert der Kampf so lange Sie wollen! Sommer Olympiade auf Ihrem Bildschirm, rund um die Uhr, wann immer Sie Lust haben.

Treten Sie an im Dreisprung, Hürdenlaufen, Fechten, Skeetschießen oder Turnspringen. An den Start geht es mit Commodore 64, Amiga, Atari ST und PC (mit CGA-Karte).
Darum: Auf die Plätze! Fertig! Peng!

----- PP10/88

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: ariolasoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm

Jeden Monat präsentiert Power Play die aktuellen Software-Hitparaden. Die englischen und amerikanischen Charts informieren Euch über die aktuellen Verkaufsschlagere in diesen Ländern. Die englische Hitparade haben wir in zwei Bereiche (»Vollpreis-Spiele« sowie »Billig-Spiele und Compilations«) aufgeteilt.

Die Hitliste für Deutschland wird von Euch ermittelt: jeden Monat stimmen die Power Play-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Um mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei ak-

HITPARADEN

tuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Wir behalten es uns vor, Mehr-

facheinsendungen auszusortieren.

Gibt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassettenrecorder oder ein Diskettenlaufwerk benutzt (bei Videospiel-Konsolen und »Disk-only«-Computern wie Amiga oder ST kann man auf letztere Angabe natürlich verzichten). Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Karten bitte an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost. Die Gewinner sind diesmal:

Martin Becker, Ditzingen
A. Dreher, Stockach
F. Forst, Lahr
A. Franko, Berlin
Holger Gropenglesser, München
Fabian Güler, München
Ingo Kuhnert, Allensbach
Jürgen Leitz, Stuttgart
Stephan Lipp, CH-Dietikon
Helko Manthey, Itzehoe
Stefan Palm, Ratingen
Dietmar Schreiber, Kempen

Herzlichen Glückwunsch! (hl)

Leser-Hitparade

1. (2) **Great Giana Sisters**
(Time Warp/
Rainbow Arts)

Die »Great Giana Sisters« eroberten Platz 1



2. (1) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
3. (4) **Pirates** (Microprose)
4. (3) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)
5. (5) **Test Drive** (Accolade/Electronic Arts)
6. (10) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
7. (6) **Bubble Bobble** (Firebird)
8. (7) **Wizball** (Ocean)
9. (15) **Indiziertes Spiel**
10. (9) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape)
11. (12) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
12. (-) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
13. (8) **Indiziertes Spiel**
14. (13) **The Train** (Accolade/Electronic Arts)
15. (18) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
16. (11) **Tetris** (Mirrorsoft)
17. (-) **Skate or die** (Electronic Arts)
18. (-) **IO** (Firebird)
19. (-) **Ports of Call** (Aegle)
20. (-) **Interceptor** (Electronic Arts)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga:

1. (1) **Great Giana Sisters**
2. (-) **Bubble Bobble**
3. (2) **Ports of Call**
4. (-) **Interceptor**
5. (-) **Defender of the Crown**

C 64/128:

1. (1) **Maniac Mansion**
2. (3) **Great Giana Sisters**
3. (4) **Pirates**
4. (2) **California Games**
5. (-) **Defender of the Crown**

Atari ST:

1. (1) **Dungeon Master**
2. (3) **Bubble Bobble**
3. (-) **Wizball**
4. (-) **Great Giana Sisters**
5. (2) **Carrier Command**

Videospiele:

1. (1) **Alex Kidd in Miracle World**
2. (-) **Out Run**
3. (4) **Afterburner**
4. (-) **Alien Syndrome**
5. (-) **Super Mario Bros.**

Top 15 England

Vollpreis-Spiele:

1. **Football Manager 2** (Addictive)
2. **Indiziertes Spiel**
3. **Out Run** (U.S. Gold)
4. **Bionic Command** (GO!)
5. **Buggy Boy** (Elite Systems)
6. **Match Day 2** (Ocean)
7. **Dark Side** (Incentive)

Billigspiele und Compilations:

1. **Ace** (Cascade)
2. **Yogi Bear** (Alternative)
3. **Frank Bruno's Boxing** (Encore)
4. **Air Wolf** (Encore)
5. **Steve Davis Snooker** (Blue Ribbon)
6. **European 5-A-Side** (Silverbird)
7. **Rocky Horror Show** (Alternative)

Top 15 U.S.A.

1. (5) **The Three Stooges** (Cinemaware)
2. (2) **Paperboy** (Mindscape)
3. (1) **Gauntlet** (Mindscape)
4. (9) **Queston II** (SSI)
5. (3) **Skate or die** (Electronic Arts)
6. (-) **The Games: Winter Edition** (Epyx)
7. (8) **Maniac Mansion** (Lucasfilm)
8. (15) **The Bard's Tale III** (Electronic Arts)
9. (7) **California Games** (Epyx)
10. (-) **Impossible Mission II** (Epyx)
11. (11) **Test Drive** (Accolade)
12. (-) **Ultima V** (Origin)
13. (-) **Roadwars** (Melbourne House/Electronic Arts)
14. (-) **Obliiterator** (Psygnosis)
15. (4) **Sherlock — Riddle of the Crown Jewels** (Infocom)

WAR

THE EMPIRE STRIKES BACK

Die eng angedrängten Kometen, die sich auf dem Weg zum Computer befinden, sind auch in der Rolle der Spieler, die in der Rolle des Schneewittchens mit dem bösen Drachentöter, dem Prinzen, zusammenkommen. Die Spieler, die in der Rolle des Schneewittchens mit dem bösen Drachentöter, dem Prinzen, zusammenkommen, sind die Spieler, die in der Rolle des Schneewittchens mit dem bösen Drachentöter, dem Prinzen, zusammenkommen.

Mitvertrieb: Profisoft

Wie trinken Sie Ihren Kaffee? »Mit viel Milch und Zucker, bitte!« antwortete ich dem sympathischen jungen Mann. Erst jetzt fällt bei mir der Groschen: Es ist »Tea-Time« im Königreich. Aber mein Gastgeber hat Verständnis. Und während er sich um Tassen und ein Tablett bemüht, sehe ich mich in seiner Wohnung ein wenig um. Kein Gedanke daran, daß hier ein Programmierer wohnt. Eine große Fensterfront läßt viel von der warmen Abendsonne der alten englischen Universitätsstadt Cambridge herein.

Und dort, wo es auch um diese Zeit noch so richtig angenehm ist, wo in jeder anderen Wohnung eine gemütliche Sitzzecke eingerichtet wäre, steht ein langer Holztisch an der Wand. Mehrere Monitore, Tastaturen und Computergehäuse stehen dort aufgestapelt. Und in der Mitte, auf dem Farb-Monitor eines Atari ST, erkenne ich einen alten Freund. Eigentlich ist es weniger ein Freund als ein Computerspiel. Auf den ersten Blick halte ich es für »Zarch« (siehe Testbericht in Happy-Computer 4/88). Doch es heißt »Virus« und stammt von David Braben, dem gleichen Autor, der das rasante dreidimensionale Video-Spiel für den Archimedes schrieb. Ich setze mich zu der Tasse Kaffee, die jetzt mit Milch und Zucker auf dem Tisch steht, während David Braben schon langsam seinen Tee umrührt. Er wartet geduldig, bis ich mir alles angesehen habe. Ich bin zu Gast bei Star-Programmierer David Braben. Er hat exklusiv für Power Play von seinen Programmen und Plänen berichtet:

■ Jeder kennt Dein Programm »Elite«, das es mittlerweile für fast jeden Computer gibt. Was hast Du vorher programmiert? Was war Dein bisher größter Erfolg?

Braben: Mein erster großer Erfolg war sicherlich Elite. Damals war für mich hier in England zuerst der 8-Bit-Computer von BBC-Acorn interessant. Diese Geräte-Serie ist in England sehr viel weiter verbreitet, als zum Beispiel der Commo-

David Braben ist einer der ganz großen Spieleprogrammierer. Als er vor fünf Jahren anfang »Elite« zu schreiben, ahnte er noch nicht, daß er damit seine erste Million verdienen würde.

dore 64. Deshalb entstanden die ersten lauffähigen Versionen auch auf diesem Computer. Doch sehr schnell zeichnete sich ab, daß Elite ein Erfolg werden würde und das Interesse der Besitzer anderer Computer war groß. Innerhalb sehr kurzer Zeit mußte ich dann weitere Versionen für verschiedene Heimcomputer program-

Mark sind ein Pfund jetzt?

■ Etwa drei Mark.

Braben: In Deutschland wäre ich ein Millionär durch Elite. Aber wie das so ist: Da schlägt das Finanzamt kräftig zu.

■ Was kam nach Elite?

Braben: Das nächste wirklich nennenswerte Programm nach Elite war Zarch für den Archimedes von Acorn.

grammiert? Das Gerücht hält sich hartnäckig.

Braben: Zarch ist in Maschinensprache programmiert — um das Gerücht damit endlich aus der Welt zu schaffen. Aber ich kann mir gut vorstellen, wie es entstanden ist. Als der Archimedes zum ersten Mal der Presse vorgestellt wurde, zeigte Acorn eine Demonstration, bei der mehrere Archimedes mit der Netzwerk-Schnittstelle gekoppelt waren. Auf den nebeneinanderstehenden Monitoren sah man ein Raumschiff, das fliegend animiert von einem Bildschirm zum

nächsten flog. Das war aber nicht wirklich in Echtzeit berechnet, sondern vorher berechnete Bilder. Das Programm dazu war aber in Basic geschrieben. Und obwohl man nicht wirklich etwas damit anfangen konnte, kam es sehr schnell zu dem Gerücht, daß auch Zarch, das immerhin Ähnlichkeit mit dem Demo hatte, in Basic programmiert war.

■ Wie gut ist die Umsetzung von Zarch für den Atari ST?

Braben: Es heißt auf dem ST nicht Zarch. Mir gefiel der Name nie. Aber Acorn wollte ihn. Ich habe das Spiel für den ST »Virus« getauft, weil es ja auch um einen Virus geht, der von den angreifenden Raumschiffen versprüht wird. Für den ST brauchte ich wesentlich mehr Zeit, um eine spielbare Version zu programmieren. Der Prozessor im Archimedes ist viel besser zu programmi-

mieren, weil man sich auf die Geschwindigkeit so gut wie nicht konzentrieren muß.

■ Hättest Du Zarch auf dem Archie dann nicht viel schneller machen können?

Braben: Ohne Probleme. Auf dem Archie könnte Zarch vier- bis fünfmal schneller sein, als es jetzt ist. Aber wer kann das dann noch spielen?

■ Wann kommt die Version für den Amiga?

Braben: Die Amiga-Umsetzung soll Mitte September erscheinen.

Das Interview mit David Braben führte unser Redakteur Hartmut Wauer (w) (w)

»Programmierer-Portrait: David Braben«

Der »Elite«-Millionär



Im Haushalt von David Braben gibt's Computer gleich stapelweise

mieren. Zuletzt kam dann die Version für den IBM-PC und alle kompatiblen Computer. Elite entpuppte sich schnell als wahrer Renner.

■ Kann man mit Programmieren viel Geld verdienen?

Braben: Also mit Elite habe ich weit mehr Geld verdient, als ich zunächst erwartete. Sehr viel mehr. Und durch die große Zahl von Folgeaufträgen kann ich mich nun auf das Programmieren konzentrieren. Ich bin sozusagen hauptberuflich Programmierer.

■ Bist Du durchs Programmieren Millionär geworden?

Braben: Ich weiß nicht, ob ich Millionär bin. Wieviel Deutsche

■ Wie lange hast Du an Zarch programmiert? Immerhin gibt es den Archimedes erst seit September '87.

Braben: Ich wurde damals direkt von Acorn angesprochen, ob ich nicht Lust hätte, auf ihrem neuen Computer ein tolles Spiel zu schreiben. Ich kannte den Archimedes nicht. Niemand kannte ihn damals. So etwa gegen Ende 1986 stellten sie mir einen der ersten Prototypen zur Verfügung, damit ich mich mit ihm anfreunden konnte. Acorn sagte mir dann in etwa, was sie sich vorstellten und ich begann in Basic zu experimentieren.

■ Hast Du Zarch in Basic pro-

KORONA SOFT

Hotline

0 52 41 /

2 00 76

IBM

BARO'S TALE I	79,-
CHARLIE CHAPLIN	69,-
DIE FUGGER	59,-
FOOTBALL MANAGER I	53,-
HANSE	79,-
OOZE	69,-
ROCKFORD	53,-
TETRIS	53,-

ATARI ST

ARMAGEDDON MAN	61,-
BARO'S TALE I	79,-
BLACK LAMP	59,-
BERMUJA PROJECT	69,-
BUGGY BOY	53,-
CAPTA N BLOOD	69,-
DIE FUGGER	59,-
FOOTBALL MANAGER I	53,-
GAUNTLET I	53,-
HANSE	69,-
LEGEND OF SWORD	69,-
OOZE	69,-
OUT RUN	53,-
PANDORA	53,-
PHANTASIE II	61,-
RETURN TO GENESIS	59,-
ROCKFORD	53,-
TETRIS	53,-
THE SENT NEL	53,-
THUNDERCATS	53,-
XENON	59,-

COMMODORE 64

Kass / Disk

ARMAGEDDON MAN	43,- / 43,-
BARO'S TALE I	--- / 40,-
BARO'S TALE II	--- / 49,-
BARO'S TALE III	--- / 59,-
BLACK LAMP	29,- / 43,-
BUGGY BOY	29,- / 43,-
CHUCK YEAGER'S AFT	33,- / 53,-
CORPORATION	33,- / 43,-
DESOLATOR	33,- / 43,-
DIE FUGGER	29,- / 43,-
ELITE	43,- / 53,-
FOOTBALL MANAGER II	33,- / 43,-
GAUNTLET II	33,- / 39,-
KONAMIS ARCADE COLLECTION	43,- / 53,-
MANIAC MANSION	--- / 43,-
OOZE	--- / 59,-
OUT RUN	33,- / 33,-
PANDORA	33,- / 43,-
PHANTASIE III	--- / 49,-
POWER AT SEA	33,- / 43,-
RING OF ZILFI	--- / 43,-
ROADWAR EUROPE	33,- / ---
TETRIS	29,- / 33,-
TOY SHOP	--- / 99,-
WASTELAND	--- / 53,-
WINTER EDITION	--- / 43,-

AMIGA

ARMAGEDDON MAN	61,-
BARO'S TALE I	79,-
BARO'S TALE II	69,-
DIE FUGGER	59,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
FUTURE TANK	43,-
INTERCEPTOR F 18	69,-
OBJETASATOR	69,-
OOZE	69,-
PHANTASIE II	53,-
PORTS OF CALL	69,-
ROCKFORD	53,-
SARCOPHAGER	53,-
SUPERSTAR ICE HOCKEY	69,-
TETRIS	53,-
THE II STOOGES	69,-
THE SENTINEL	53,-
XENON	59,-

IBM/ATARI

Kass / Disk

BARO'S TALE I	29,- / 49,-
BUGGY BOY	29,- / 43,-
DESOLATOR	33,- / 43,-
DIE FUGGER	--- / 43,-
ELITE	43,- / 61,-
FOOTBALL MANAGER II	33,- / 43,-
GAUNTLET II	33,- / 43,-
HANSE	33,- / 61,-
OUT RUN	33,- / 43,-
TETRIS	29 / 33,-

AFTERBURNER 79,-
ALIEN SYNDROME 69,-
GHOST HOUSE 49,-
GREAT BASEBALL 59,-
GREAT GOLF

Weitere Programme auch für
IBM, Schneider, Atari ST, Commodore 64
und Commodore Amiga.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:

In and NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + DM 8,
Ab 100,- DM Versandkosten frei

Hiermit
bestelle ich
folgende Spiele

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Telefon _____

Alter _____

Computersystem _____

Disk

Cass.

Ständig alle wichtigen Neu-
erscheinungen für Sie am Lager.
Rufen Sie uns an oder fragen Sie
nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Hawkeye

Ein Krieger und vier Waffen: Hawkeye kämpft in zwölf Welten gegen Monster und Mutanten.

C 64 (Amiga, Atari ST, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Thalamus

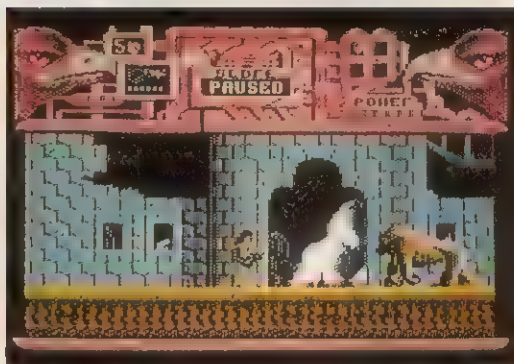
Grafik	86								
Sound	84								
Power-Wertung	82								

So ist das nun mal: Kaum hat man eine perfekte Zivilisation geschaffen, kommen auch schon böse Außerirdische und machen alles wieder kaputt. So geschehen auf dem Planeten Xamox. Doch die Xamoxianer lehnen sich gegen die Herrschaft der Stryksis auf und bauen »SLF«, eine synthetische Lebensform. Diese Verbindung aus Mensch

und Roboter soll die Skryksiser wieder in den Weltraum ballern. Doch leider ist der Computer in der SLF zu langsam, um sich gegen die Angriffswellen wehren zu können. Also muß ein echter Mann her, der die Fernsteuerung der SLF übernimmt.

Im Spiel «Hawkeye» steuern Sie die SLF durch zwölf unterschiedliche Levels, die nach links und rechts scrollen. Ziel in jedem Level ist es, vier Puzzelstücke aufzusammeln und dann in die nächste Spielstufe abzdampfen. Um angriffslustige Feinde aus dem Weg zu räumen, haben Sie vier Schusswaffen unterschiedlicher Stärke sowie begrenzte Munition im Rucksack. Die Waffe können Sie jederzeit per Joystick oder Funktionstaste wechseln.

Die verborgenen Puzzlestücke und Extras (Munition, Extra-Leben) müssen in einer bestimmten Reihenfolge aufgenommen werden. Um die

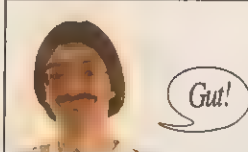


Hier hilft nur Weglaufen oder Raketenwerfer auspacken (C 64)

Richtung anzuzeigen, in der das nächste Extra schlummert, blinkt eines der beiden Bussard-Augen (englisch: »Hawkeye«) am oberen Bildschirmrand auf.

Jeder der zwölf Levels bietet

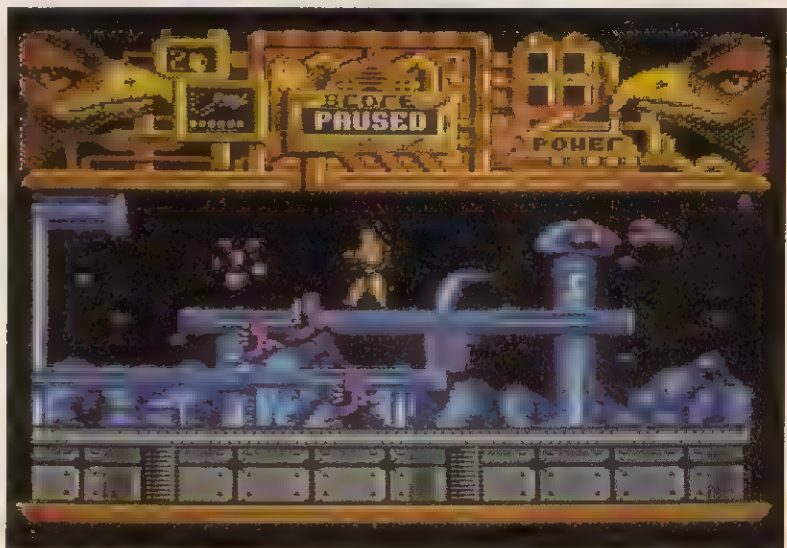
eine eigene Hintergrund-Grafik und neue Musik in fast jedem Level kommt mindestens ein spezieller großer Gegner vor. Jeder Level wird nachgeladen, die Nachlade-Zeiten sind aber angenehm kurz. (bs)



Hawkeye gefällt mir außerordentlich gut, obwohl keine sensationellen neuen Ideen ins Programm gepackt wurden. Doch die für die Motivation entscheidenden spielerischen Feinheiten stimmen. Die ersten paar Levels sind mit Übung leicht zu schaffen, der

Schwierigkeitsgrad wird gut gesteigert und die Angriffswellen der Gegner sind fair. Die Steuerung ist zudem sehr genau und schnell. Den Trainings-Modus finde ich toll: Hier läßt sich der Level, an dem man zuletzt scheiterte, mit unendlich vielen Leben durchspielen. Großer Frust kommt so gar nicht erst auf.

Grafik, Sound und Spielwitz sind bei Hawkeys einfach Klasse, auch wenn manch einer sich am wenig originellen Spielprinzip stören wird. Action-Fans bekommen hier mit Sicherheit einen echten Leckerbissen geboten.



Blau in Blau: Nicht nur im Level »Blue Monday« wartet toll gezeichnete

Grafik auf den Spieler (C 64) ►

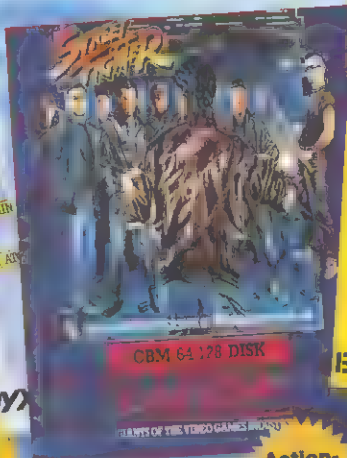
IMPOSSIBLE MISSION II



CBM 64/128
Kassette

C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Atari ST - IBM

Arcade
Action
Spiel



CBM 64/128 DISK

C64 Kass./Disk.
Amiga + Atari ST

Action-
Spiel



C64/128

THE BARD'S TALE II

ELECTRONIC ARTS

C64 Disk.
Amiga

Action
Adventure

CBM 64/128

C64



C64 Kass./Disk.
Atari ST

4
Arcade
Action-
Spiele



Rainbow
Islands

Action
Spiel

C64 Kass./Disk.
in Kürze auch
Amiga + Atari ST



C64 Disk.
IBM, Amiga
Atari ST

Simu-
lations-
Spiel

C64
IBM

Bitte prüfen Sie schon bei Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Re

RUSHWARE Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:

TOYS 'R' US



alkauf



HAKE FOTO



RUSHWARE

Online with the trend

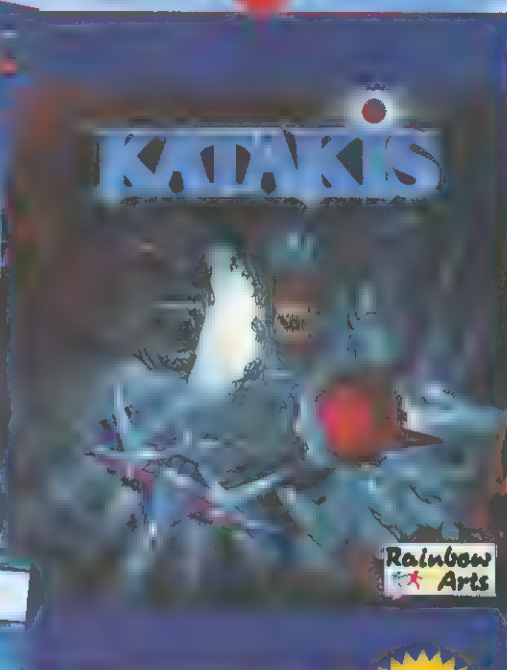
RUSHWARE GmbH · Bruchweg 128-132 · 40444 Kaarst 2 · Tel. 021 01/60 70
Mitvertreib: (D) MicroHändler, (A) Karasoft, (CH) Thar AG

WARE Aktuell



Simulations-Spiel
C64 Kass./Disk.
Amiga · Atari ST

Action-Abenteuer-Spiel



Rainbow Arts

C64 Kass./Disk.
Amiga

Arcade Action-Spiel



CBM 64/128

Arcade Action-Spiel

CBM 64/128

C64 Kass./Disk.

Arcade Action-Spiel



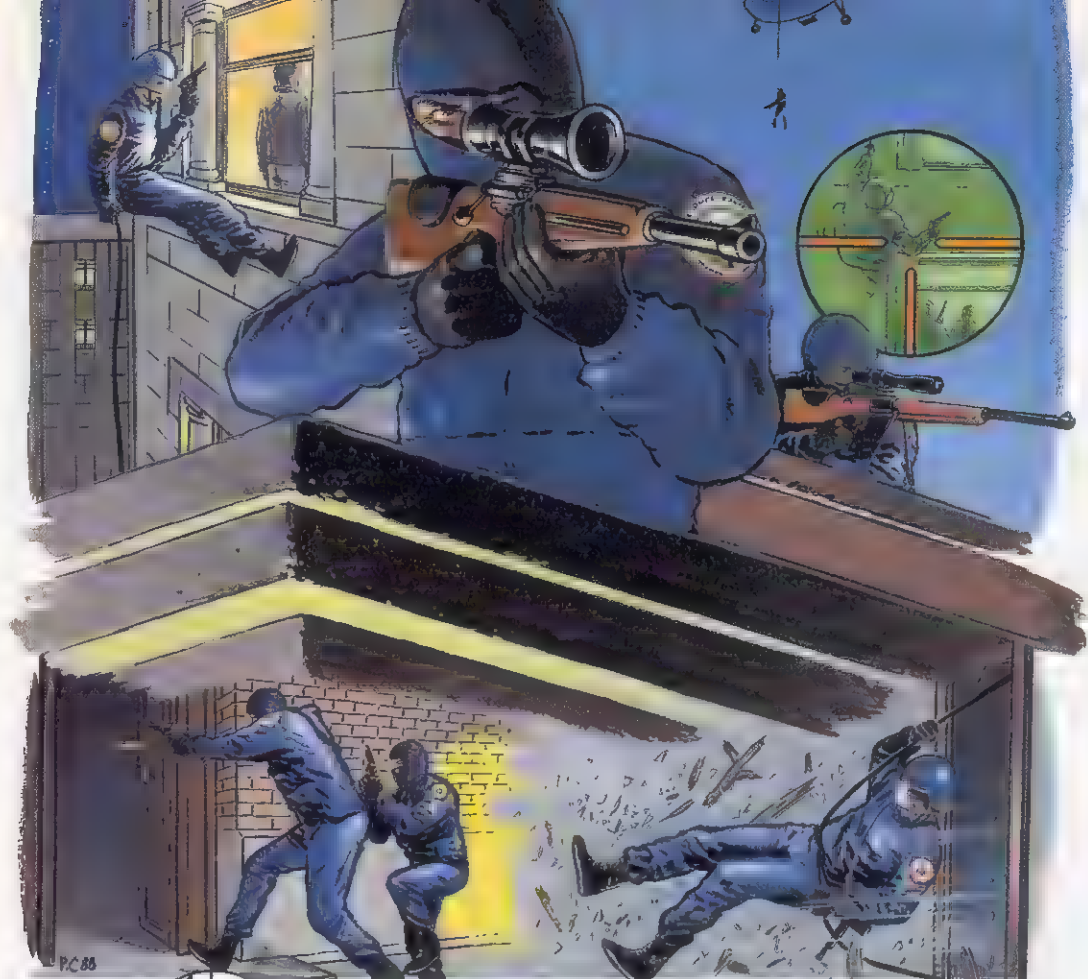
mat onen können ie der n cht berücksicht gt werden

MediaMarkt WERTKAUF*

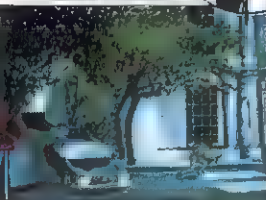
RATIO RINGFOTO SCHREIBER COMPUTED Zimmermann elektroland

Gegen Einsendung von DM 5,- Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie die neueste Ausgabe der **SOFTWARE AKTUELL** mit unserer kompletten Preisliste.
Ich habe einen (zwei) Bitte ankreuzen! ☐ C-64 ☐ MSX ☐ C 16/128 Plus 4
☐ Schmeide CPC ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM ☐ Spectrum ☐ Apple

Name _____ Straße _____ PLZ 004 _____
RUBINWARE GmbH
Bismarckweg 120+122
4044 Krefeld 2

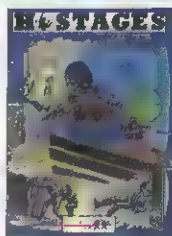


HOSTAGES



Dringender Anruf vom Verteidigungsministerium: eine Botschaft wurde von Terroristen eingenommen. Als Befehlshaber einer Antiterrorsspezialeinheit sind Sie beauftragt, die Operation zu leiten. Sie werden Ihre Männer auf dem Dach der Botschaft absetzen und sie in den Straßen der Umgebung aufteilen, ohne daß sie von den Scheinwerfern und Schüssen der Terroristen erreicht werden. Postieren Sie Ihre Scharfschützen in den umliegenden Gebäuden, um die Geiseln zu decken und das Geschehen zu überwachen. Sie seilen sich an der Fassade ab, dringen durch die Fenster in die Botschaft ein und erkunden diese lautlos schleichend. Hinter jeder Tür, in jedem Raum kann der Tod lauern! Unverdrossen werden Sie zur Tat schreiten und die Geiseln zu befreien versuchen. Einigkeit und Koordination Ihrer Mannschaft werden über den Ausgang der Affäre entscheiden.

INFOGRAMMES



Distributor:
BOMICO

Mitvertrieb:
Profisoft

Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/Main 90
Tel. 069/706050

lieferbar für
ATARI ST, IBM-PC und AMIGA

Drei Generationen magischer Geheimnisse

BARD'S I

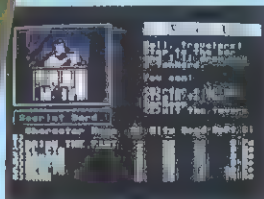
Tales of the Unknown.

"...Daß dieses Programm eines der beliebtesten Fantasy-Rollenspiele überhaupt ist, sagt viel über seine Qualitäten aus."

POWERPLAY 1.



Erhältlich für: AMIGA, ATARI ST, IBM und Kompatibel, C-64 Diskette und mit deutschem Programm für C-64 Kassette.



C64 cassette screen shot

BARD'S II

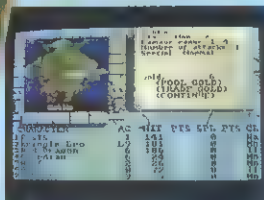
The Destiny Knight.

"...ein hervorragendes Spiel, an dem Sie stundenlang spielen werden... Bard's Tale II ist eines der besten Rollenspiele, die bislang auf dem Markt erschienen sind."

YOUR COMMODORE.



Erhältlich für: C-64 Diskette. "NEU" für den AMIGA...



Amiga screen shot

BARD'S III

Thief of Fate.

"...Superlative sind angesagt: Noch mehr Dungeons, noch aufwendigere Grafik, noch bissigere Monster."

POWERPLAY 5.



"NEU" für C-64 Diskette.



Commodore screen shot

Barbarian II - Im Dungeon von Drax

**C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Palace**

Grafik	83																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
--------	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Der böse Zauberer Drax hat sich tief unten in einem Dungeon verschanzt. Da er von dort aus den gesamten Kontinent terrorisiert, besorgt sich die Bevölkerung einen Leih-Barbaren, der Drax beseitigen soll.

Der wackere Kämpfer schlägt sich durch etwa 60 Bildschirme in vier Levels, die alle einzeln geladen werden. In der ersten Stufe gilt es, in einem Wüstengebirge den Eingang zu einer Höhle zu finden. Im zweiten Level sucht man in dieser Höhle wiederum den Eingang zum Dungeon und sucht dort schließlich Drax persönlich. Auf dem Weg finden

Sie einige Gegenstände, die mitgenommen werden müssen, um gegen Drax antreten zu können. Schlüssel, neue Energie, aber auch Extra-Leben sind dabei.

Natürlich begegnet man auch einer nicht enden wollenden Vielfalt von Monstern, die per Axthieb oder Schwertschlag zu erledigen sind. Jeder Gegner hat eine eigene Angriffstaktik.

Der besondere Tip für unsere weiblichen Leser: Wenn Ihr Euch nicht mit dem Macho-Barbaren identifizieren könnt, dürft Ihr eine schwertschwinge Prinzessin durch die Dungeons lotsen. (bs)



Die schlafkräftige Prinzessin macht Monstern den Garaus (C 64)



O.k., O.k., in diesem Spiel fließt Blut, daran führt kein Weg vorbei. Deswegen kann ich Barbarian II auch nicht als das ideale Weihnachtsgeschenk für den kleinen Bruder empfehlen. Aber spielerisch und grafisch ist es eine echte Perle: Die Animation der Figuren, die kleinen Gags im Hintergrund, die treffenden Sound-Effekte und nicht zuletzt die gut programmierten Monster-Strategien reizen immer wieder zu einem Spiel.

Die Programmierer und Grafiker haben sich wirklich Mühe gegeben, viele unterschiedliche Monster einzubauen und so für viel Abwechslung zu sorgen. Die Schlussschlachten im letzten Level sind besonders gut gelungen. Barbarian II sollte man humorvoll nehmen; schließlich ist der Kampf gegen die Monster nicht ernst gemeint. Wer Kampfspiele mag und nichts gegen handfeste Action hat, wird hier auf seine Kosten kommen.



Fünf Levels voller Renn-Action, solange der Sprit noch reicht (ST)



Technisch ist Overlander einmalig: ein so schnelles 3D-Rennspiel hat der ST noch nicht gesehen. Dazu hat der Grafiker ein paar fantastische Bilder und Sprites abgeliefert. Spielerisch gibt es aber einige böse Fallen: Die Levels sind fast unendlich lang, auf neue Gegner und Abwechslung muß man auf höheren Strecken verzichten und das allgemeine Spielftempo ist zu hoch. Auf die Schützen am Straßenrand

kann man kaum regieren. Wie man den zweiten Level schaffen soll, ist mir ein Rätsel. Auch das Auf und Ab der Straßen ist bei diesem Tempo kaum zu bewundern. Außerdem gibt es einige Stellen, die nur mit etwas Glück zu meistern sind. Das an »Roadblasters« erinnernde Spielprinzip wurde leider zugunsten einiger technischer Mätzchen schlichtweg total vernachlässigt.

Overlander

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette). 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Elite Systems

Grafik	72										
Sound	61										
Power-Wertung	36										

Die Erde im Jahr 2025. Die Erdoberfläche gleicht überall einer toten Wüste. Die Reste der zivilisierte Menschheit haben sich in unterirdische Städte verkrochen. Lediglich Straßengangs sind noch auf der Oberfläche zu finden. Deswegen geht niemand freiwillig nach »draußen«. Doch manchmal ist es notwendig, daß eine Ware oder eine Person von einer in die andere Stadt geschafft wird. Dann wird ein Auftrag an die »Overlander« vergeben. Diese Helden der Zukunft übernehmen in ihren umgebauten, bewaffneten Autos die langen gefährlichen Fahrten.

Sie übernehmen die Aufgabe des Overlanders und dürfen

sich in jedem der fünf Levels einen von zwei Aufträgen aussuchen. Die Hälfte des Lohns gibt es vorab, so daß Sie sich mit Benzin und neuen Waffen ausstatten können. Dann geht es auf die lange, kurven- und hügelreiche Fahrt. In deren Verlauf wird man Sie beschießen, von der Straße schubsen und mit Feuerbomben bewerfen. Ihre Leben sind schneller weg, als Sie denken.

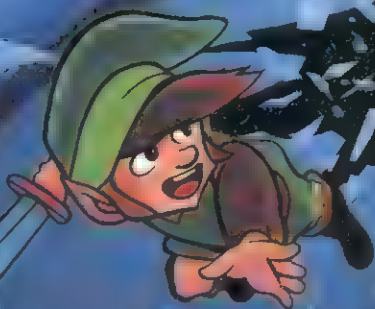
Während Sie sich mit der Bordkanone und den eingekauften Extra-Waffen verteidigen, müssen Sie stets auf den Benzin-Pegel achten und möglichst ökonomisch fahren. Denn wenn der Sprit alle ist, gibt es keine Rettung mehr von den Straßenängst. (bs)

Play Nintendo!



Die neue Dimension der Telespiele:

- Schon jetzt mehr als 40 Spiel-Cassetten.
- Mit Fan-Club für News & Infos.
- Überall im guten Fachhandel.



Generalimporteur für die Bundesrepublik
Brennigraeber GmbH Postfach 5409 47 2000 Hamburg 54

**Ich möchte Information
aus erster Hand**

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

PP 10/88



Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

...und der Bildschirm lebt!

POWERTIPS



**Mit vereinter Kraft
gegen schwere Spiele: Ab jetzt findet
Ihr »Hallo Freaks«
zusammen mit den Power-Tips.**

Nachdem Power Play ab sofort den Spielesonder-
teil in Happy-Computer
ersetzt, verändern sich jetzt
auch die Tips. Die bewährte
Happy-Rubrik »Hallo Freaks«
wird fester Bestandteil der
Power-Tips.

Petra Wängler begann vor
mehr als drei Jahren, Fragen

zu schweren Spielen zu veröf-
fentlichen. Die Reaktion war
überwältigend: Ganze Wasch-
körbe von Antworten trafen in
der Redaktion ein. Das Prinzip
hat sich prima bewährt, und die
Einrichtung »Hallo Freaks« ist
in der Softwarewelt wohl ein-
malig — Leser helfen Lesern,
wo sie nur können. Bitte betei-

ligt Euch weiter so intensiv,
denn »Hallo Freaks« lebt von
Euren Zuschriften!

Den Tip des Monats hat
Bernd Burkhardt aus Ludwigs-
hafen gewonnen. Er schickte
uns als erster eine komplette
Lösung zum Rollenspiel »The
Bard's Tale III«. Bitte schickt
uns keine Karten oder Tips zu

diesem Spiel mehr. Wir werden
Berns Lösung Stück für Stück
veröffentlichen; so richtig
schön zum Nachspielen. Für
alle, die schon die erste Dimen-
sion geschafft haben, ein hei-
ßer Tip: Versucht's in Geldia
mal mit Magie. Die Wände rea-
gieren auf Zaubersprüche...

Eure

Petra und
Bernd

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Tip des Monats:

BARD'S TALE III

(Teil I)

Es geht los! Ab jetzt findet Ihr
in jeder Power Play Tips und
Pläne zu dem Super-Rollen-
spiel »The Bard's Tale III«. Mit
seiner Auflösung hat sich
Bernd Burkhardt aus Ludwigs-
hafen den Tip des Monats ge-
holt. Gratulation!

Noch ein kurzes Wort, bevor
Ihr Euch darauf stürzt: Zuerst
bekommt Ihr Information dar-
über, was sich generell auf der
Ebene tut und welche wichti-
gen Orte es gibt. Wer mehr wis-
sen will, findet im Anschlag alle
Texte, die das Programm aus-
spuckt. Das ist dann praktisch,

wenn man nur ein paar Anre-
gungen haben und sich nicht
durch die dunkelste Ecke des
Dungeons quälen will. Zu guter
Letzt kommt noch die gesamte
Ebene aufgeschlüsselt und
Stück für Stück erklärt — hier
finden Verzweifelte sicher
Hilfe.

Zum Aufwärmen gibt's erst
einmal ein paar Tips, mit de-
nen man sich das Leben in The
Bard's Tale III wesentlich er-
leichtern kann.

— Man braucht unbedingt einen
Dieb in seiner Party. Wenn
er einen höheren Level erreicht
hat, kann er Critical Hits ausstei-
len (sehr praktisch!). Außer-

dem kann er prima Fallen ent-
schärfen und Items identifizie-
ren. Man darf nicht auf ihn ver-
zichten.

— Wer einmal einen Barden
mit seinem Feuerhorn in Ak-
tion hat, wird auf ihn nicht ver-
zichten wollen.

— Man kann wichtige Items
vervielfältigen. Das geht ganz
einfach: Man fängt sich mit
dem »Spbi«-Spruch ein Mon-
ster ein oder erlaubt einem,
mitzugehen. Wenn man jetzt
einen wichtigen Gegenstand
(z.B. einen Harmonic Gem
oder ein Deathhorn) findet, holt
man das Monster in die Party
und gibt ihm das Item, dann
speichert man es mit dem »re-
move«-Befehl. Jetzt holt man
es mit »add« zurück, gibt das
Item einem Partymitglied und
läßt das Monster mit »drop«
verschwinden. Die Items sind

jetzt doppelt vorhanden, näm-
lich beim Monster auf der Dis-
kette und in der Party.

Das kann man beliebig oft
wiederholen, bis man eine aus-
reichende Anzahl der ge-
wünschten Items besitzt. So
kann man sich nach jeder
Rückkehr ins Refugee-Camp
mit neuen Waffen versorgen.
— Will man in unbekannte Re-
gionen vorstoßen oder ist die
Party für weitere Kämpfe zu ge-
schwächt, spielt man den »Sir
Robin's Tune«. Solange er ge-
spielt wird, kann man jedem
Kampf ausweichen.

Die Stadt Skara Brae

— Ortsseingang: Gleich am
Ortseingang erfolgt eine Be-
grüßung, die den Abenteurer
einstimmen soll. »Among the
ruins of Skara Brae is an unna-
tural silence. As if death itself
has come to stay.«

BORSU AT-640KB-20MB FESTPL. -DOS-MON 3298 DM
Pecock XT-640KB 1 LW 360 KB -DOS-MON 1998 DM
Seagate ST225 20MB 448 DM ST251 44MB 758 DM
Disk. FUJ MDD2 25 DM*HF200 34 DM*KAD MDD2 22 DM

TITEL	AMIGA	ST	IBM	TITEL	AMIGA	ST	IBM
ARCTIC FOX	64	64	68	JET	116	68	524
ARCTIC FOX	64	64	68	KAMPFGRUPPE	68	68	68
ASTRIX IN HORNEN, AND	64	64	68	LUCKY LINE NITROGLYZERIN	68	56	56
BALANCE OF POWER	64	64	68	HARBLE MADNESS	58	68	68
BUBBERY DAS DESPENT	59	59	59	NOBILUS	64	64	62
BURBLE BUBBLE	64	64	68	PINK PANTHER	54	54	54
CALIFORNIA GAMES	64	64	68	ROLLING THUNDER	58	52	58
CHAMPIONSHIP GOLF	72	72	72	SHANGHAI	54	54	54
CRAZY CARS	64	64	68	STARWARS	64	64	58
DEFENDERS OF THE CROWN	64	64	68	STARGLIDER	64	64	54
FERRARI FORMULA 1	64	64	68	SUPERSTAR ICEHOCKEY	64	64	62
FRED FEUERSTEIN	64	64	68	TERRAMEX	32	32	32
GIANTS SISTERS	64	64	68	TEST DRIVE	64	64	68
GRACE BANGS	64	64	68	TETRIX	64	64	68
GUILD OF THIEVES	64	64	68	UNIVERSAL MILITARY 36	64	64	64
HACKER II	64	64	68	WINTER GAMES	54	54	54
IN 80 DAYS	64	64	68	WINTER GAMES 88	52	52	52
JACK AUF ROTER OKTOBER	58	58	58	MIZBALL	40	40	40

Verand per Nachnahme + DM 5,50 oder Vorkasse (EC) + DM 3,00
alle Angebote freibleibend
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten
Daten-Service Tenbruck GmbH 4040 Neuss 1
An der Obererf 63

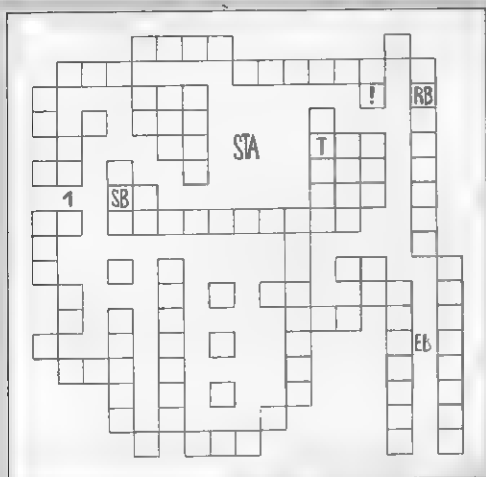
AstroVersand

★ ★	SOMMERHITS	★ ★
ACTION CARTRIDGE PLUS V. 5.0	97 DM	VIDEO-DIGITIZER (Hauptkard) JCT208 P 247 DM
UTILITY-DISC II (FM) - 1. Games Pack	67 DM	C&C SOUND DIGITIZER, Hammerhead 87 DM
FINAL CARTRIDGE III (Hauptkard) 27 DM	67 DM	MIKRO-PORTERWEITERUNG 407 DM
FINAL C. - FREEZE M. (Hauptkard) 127 DM	67 DM	MIKRO-KEYBOARD (5 Tasten) 77 DM
EXPAND-CARTRIDGE (Hauptkard) 97 DM	67 DM	+ Sound Expander + Software:
TURBO-SENSOR-LIGHTPEN in Reg. 57 DM	67 DM	Edin Soundscan Sequencer 299 DM

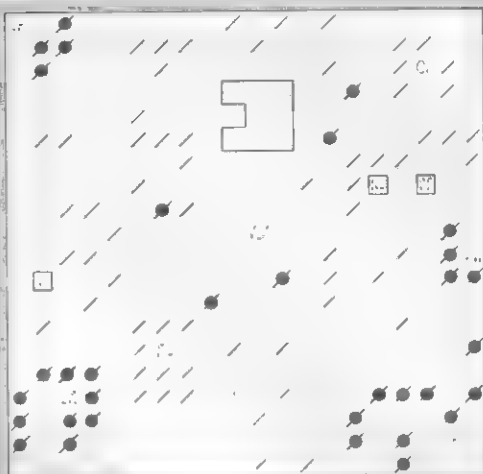
Module m. deutscher Software u. Anleitung, in aktueller Version. Wir ha-
ben noch mehr! Vorkasse (Postanweisung/Scheck) **OHNE** Zuschläge.
Nachnahme Inland + 5 DM Ausland auf Anfrage. Erweiterte Liste 8/88
(C64/AMIGA/PC) kostenlos.

ASTROVERSAND

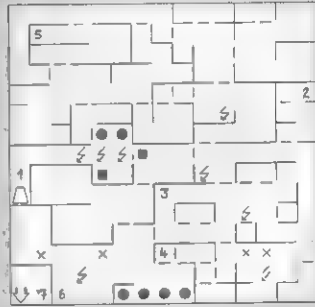
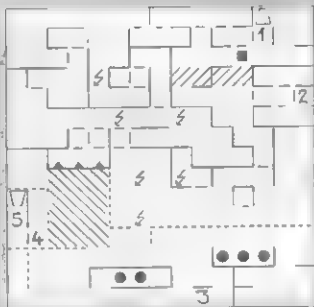
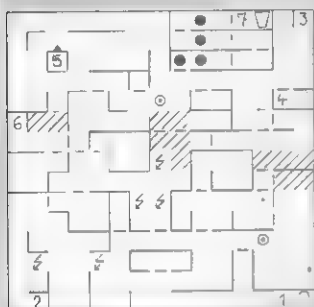
Pf. 1330, 3502 Vellmar, Tag & Nacht-Bestell-Telefon: (0561) 880111



Die Erläuterungen zur Ruinenstadt Skara Brae finden Sie im Text



Die Wilderness. In der oberen Hälfte stößt man auf Skara Brae



Von links nach rechts: die ersten drei Level des Dungeons »Unter Brae« mit fiesen Monstern und knackigen Rätseln.

— Review Board (RB): Nach der Zerstörung der Stadt durch den Mad God Tarjan ist von den Persönlichkeiten des Review Boards nur noch der Gildenälteste übrig. Ergibt der Party die Aufträge und hat den Überblick über das Spielgeschehen. Hat man einen Auftrag ausgeführt, bekommt man hier die Belohnung in Form von Erfahrungspunkten und Magie-Levels

— Die Statue des Mad God (STA): Sie steht blank poliert in der Gegend und zeigt, daß der Mad God auch in Skara Brae durchaus Anhängerschaft hat. Ansonsten erfüllt sie keinen besonderen Zweck.

— Storage Building (SB): Hier wurden von den Überlebenden der Stadt einige hilfreiche Items gesammelt, die man mitnehmen kann. Im Verlauf des Spiels braucht man unbedingt

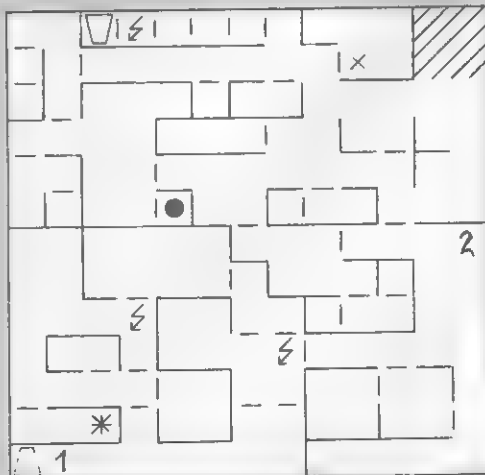
einen Weinschlauch und die Harmonic gems.

— Endless Byway oder Sini-ster Street (EB): diese Straße führt endlos nach Süden, hat ansonsten aber keine Bedeutung. Von einer näheren Erkundung sollte man absehen, ansonsten sitzt man noch jahrelang vor seinem Computer.

— Gegenüber des Review Boards (!) kann man sich über die Programmierer informieren.

— Temple of Mad God (T): Hier befindet sich der Eingang zur Unterwelt der Stadt und somit zu den ersten Dungeons

— Ansonsten findet man in der Stadt nur noch leere, verfallene Gebäude. Wer sich ein wenig trainieren will, sollte es mit den hiesigen Monstern versuchen. Sie sind nicht sehr kampfstark, helfen der Party aber, schnell ins zweite oder



Die Katakomben dürften keine Schwierigkeiten bereiten

dritte Level zu kommen. Später sollte man sich nicht mehr mit ihnen herumschlagen.

Texte

Catacombs:

1 — »The smoldering ruins smell odd and seem somewhat unfocused. It seems very much as if they do not belong here at all. Something very alien is present.«

2 — »The priest seeks another word...«

Tunnels:

3 — »There seems to be an odd magnetic disturbance here.«

4 — »This will allow access to the unholy domain of Brilhasi ap Tarj«

5 — »Written in blood are large letters, which spell CHAOS.«

Unter Brae:

Level 1

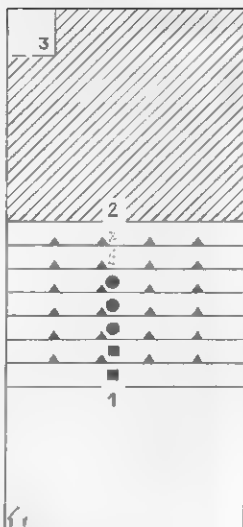
1 — »Although Skara Brae lay in ruins, it felt far more alive than this place. Something here just feels wrong: this is not of this world. Even breathing feels dirty.«

2 — »The shade of the wind's home will make you free.«

3 — »The suit of melancholy paves the way.«

4 — »Those who enter this door will never leave through it.«

5 — Dieses Feld ist nur durch



Brilhasi ap Tarj wartet bei Punkt 3 auf Sie...

Teleportation zu erreichen und bietet einige Gemeinheiten (Spellpoint-Verlust etc.) Bitte vorher speichern!

- I = WAND
- ! = UNSICHTBARE WAND
- = NUR IN EINE RICHTUNG DURCHGÄNGIGE WAND
- z = TRAP
- = HITPOINT-VERLUST
- = SPELLPOINT-VERLUST
- = SPINNER
- = KLEBFELD
- /// = DARKNESS-FELD
- \\ = ANTIMAGIC-FELD
- △ = TRAP, KLEBFELD, HSP & ANTIMAGIC
- ◇ = PORTAL (MIT RICHTUNGSANGABE)
- △ = STARS
- T = TELEPORTFELD
- * = SOUND OF SILENCE
- H = HOLE IN TIME (NUR IN JARIMIA)
- BA = BAUM
- = TAVERNE
- / = FELSIN
- II = TEMPEL
- x = EXPLOSION
- A, © = TELEPORTPUNKTE

Mit dieser Legende lassen sich die Symbole auf den Karten entschlüsseln.

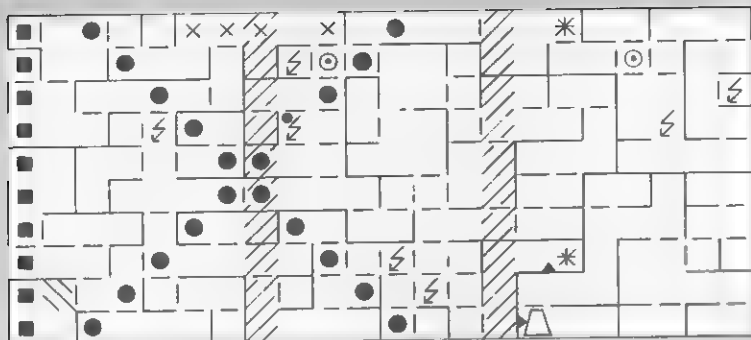
Die besten Spiele niedrigste Preise und schneller Versand für IBM und AT-PC, DOS- und OS/2-PC

C64-Disk: Alien Syndrome 37.-, American Civil Wars 67.-, Barbarians II 37.-, Bards Tale III 50.-, Bey ond Ice Palace 35.-, Bionic Commands 31.-, Bozuma 50.-, Euro Soccer 45.-, Football Manager II 43.-, Graffiti Man 34.-, Gee Bee Air Rally 39.-, Gunboat 42.-, Heroes of Lance 42.-, Pandora 37.-, Pull of Ra dians 42.-, Red Storm Rising 50.-, Salamander 37.-, Samurai Warrior 39.-, Street Fighter 42.-, Superst. Ice-hockey 36.-, The Fury 42.-, The Last Ninja II 42.-, Three Stooges 40.-, Ultima V 65.-, Zak McKracken 67
AMIGA: Buggy Boy 57.-, Carrier Command 70.-, Die Fugger 52.-, Dungeon Master 64.-, Ferrari Formula One 76.-, F18 Interceptor 68.-, Katakis 50.-, Mike Magic Dragon 42.-, Mindfighter 68.-, Phantasm 53.-, Ports of Call 70.-, Powerplays 53.-, Reise zum Mittelpunkt der Erde 50.-, Sacrophaser 50.-, Screaming Wings 25.-, Shanghai 64.-, L. A. Crackdown 57.-, Star Ray Fighter 67.-, Tetris 49.-, Virus 54.-, Wizball 54.-.
ST: Advent. Creator 99.-, Corruption 64.-, Crystle Castle 36.-, Dungeon Master 67.-, Empire Str. Back 53.-, Fire + Forget 64.-, Leathernecks 50.-, Mortville Manor 64.-, Sommer Olympia 53.-, Vector Ball 41.-.
PC: 3-D Helicopter 59.-, Flight Simulator III - ganz neu und sensationell - 129.-, Indy 500 45.-, Jagd auf Roter Oktober 64.-, L. A. Crackdown 57.-, Leisure Suit Larry 59.-, Maniac Mansion 70.-, Montezuma Re-venge 44.-, Ooze 73.-, Quadralien 45.-, Sargon III 70.-, Skyfox II 70.-, Solitaire 57.-, Stellar Crusade 91.-, The President Is Missing 70.-, Time & Magic 56.-, Ultima V 67.-, World Tour Golf 70.-, Wizball 56.-.
Alle lieferbaren PC-Spiele auf 3.5" finden Sie in unserer PC-Liste.

Wir beliefern Sie schnellstens per Post / Nachnahme - je Sendung DM 6.00 Versandkosten.
Fordern Sie noch heute die vollständige Liste für Ihren Rechner-Typ an. Kommt sofort und kostet nix !

FUNTASTIC ComputerWare

Wir haben alle guten Spiele
zu sehr vernünftigen Preisen.
Bitte bestellen Sie bei uns
telefonisch: **089-2609593**
schriftlich: **8000 München 5**
Postfach 140209



Die Tunnel warten mit ein paar Fallen auf. Legende auf Seite 27.

6 — »A splash of a noble's blood colours the exit.«

7 — »Magic Mouth: Speak the rhyming word to pass through.«

Level 2:

1 — »The air down here smells of dry rot and other putrefaction. The dry air feels uncomfortable and leeches moisture from you as it saps your strength and courage.«

2 — »Light hurts me and bleeds me but leaves me behind always.«

3 — »Down below eschew the first right thing to do.«

4 — »Faded figure: I am nothing, I make nothing, but my opposite reates me even as it destroys me. What am I?«

5 — »Return from beyond this place is not possible by this means.«

Level 3:

1 — »The spectral hand of fear runs bony fingers down your spine. The air is hot and close. This place feels like the inside of a grave.«

2 — »Things that lurk, in shadows below make it an unsafe place to go. First ward: spin lest ye be spun.«

3 — »The first ward's key:

NevEr Now,
ElEr iS SEEn,
LiEtE aNd NarroW,
North by NorthWest,
Way.

Doves MourN «

4 — »Only a fool would frontally assault the second ward «

5 — »The third Ward's path of darkness is without danger, but there is more fear in the light of Brilhasti's insanity.«

6 — »A figur appears and asks. 'I am not a razor, but those I careen need never shave again. Your best friend, I will kiss you. Speak my name, the ready me'«

7 — »The three Wards below will try your soul, but that's the only way out of this hole.

Brilhasti is cold and he is mean.

Make sure his death is quick and clean.«

Level 4:

1 — »Diddely high, diddely low, come brave blood sheep, you've got a long way to go.«

2 — »So far, so good, this you all think.

Come even further, your blood I will drink.

Brilhasti am I and great is my god.

Come to me, come, down the path few have trod.«

Lösungsweg

Nach dem Zusammenstellen der Party kann man sich zunächst im Storage Building mit einigen Waffen und Harmonic Gems versorgen. Danach bekommt man in der Review Board seinen ersten Auftrag. Hier werden alle Spell-Points wieder aufgefrischt.

Man begibt sich zum Tempel, wo man von dem Priester mit folgenden Worten empfangen wird:

»Only those who know the name of the Mad One are welcome. What whitt you say?«

Man antwortet »Tanan« und gelangt in die Catacombs; über eine weitere Treppe (N 12/E 2) weiter abwärts in die Tunnel. Außer vielen Fallen findet man hier das Wort, das man dem Priester antworten muß, um in Brilhasti's Quartier zu kommen: »Chaos«.

Nachdem man das Wort eingegeben hat, landet man nicht mehr in den Katakomben, sondern in »Unter Brae«. In Level 1 gibt es nur eine knifflige Stelle (7). Man antwortet auf die Fra-

ge »Speak the rhyming word to pass through: »Class blue« (oder auch »true blue«). Daraufhin kann man an der Stelle N 14/E 12 ins zweite Level absteigen.

Hier antwortet man auf die Frage der Faded Figure »Shadow« und gelangt am Punkt N 5/E 0 in Level 3. Merkwürdigerweise kann man die Treppen zum zweiten und dritten Level auch durch Teleportation erreichen! In Level 3 gibt es nur noch eine weitere Frage (bei Punkt 6, die man mit »Sword« beantwortet. Jetzt kann man auf dem Feld N 0/E 0 in das letzte Level steigen — für manche ein Weg ohne Wiederkehr...

Im letzten Level finden sich die drei Wards, die in der Zeichnung mit A, B und C bezeichnet sind. In Teil A tut sich praktisch gar nichts, wenn man den Weg geht, den die Großbuchstaben des Gedichts (Level 3, Punkt 3) zeigen. Sonst wird man kräftig durchgeschüttelt. In Teil B wird's schon kniffliger: Hier befinden sich überall Querwände. Wenn man einmal nach Norden gegangen ist, kommt man nur mit einem Phase Door-Spruch nach Süden zurück. Da sich in dem Mittelgang lauter Fallen befinden, sollte man sich am Rand halten. Teil C ist eine Darkness-Zone mit vielen Fallen; Hit- und Spellpoint-Verlust sind hier häufig. Ein Auskundschaften lohnt sich nicht, denn man wird fast an jedem Feld angegriffen (gut zum Punktesammeln).

Bei Punkt 3 trifft man auf Brilhasti, der von vier Dark Guards begleitet wird. Wer nach einem kurzen, aber heftigen Kampf seine ganze Party verloren hat, wird sich fragen, ob man nicht ein bestimmtes

Item braucht, um Brilhasti zu besiegen. Leider funktioniert nur die klassische Methode: draufhauen. Die Zauberer können hier auch endlich ihren »Death Strike«-Spruch ausprobieren...

Hat man ihn besiegt, wird man ins Review Board teleportiert, beglückwünscht und mit einem neuen Auftrag konfrontiert. Und hier werden wir das nächste Mal weitermachen. Für die nächste Ebene braucht Ihr unbedingt einen Chronomancer, also fleißig Experience Points sammeln!

Ultima IV

»Ultima IV« gibt immer noch ein paar Rätsel auf. Klaus Marschewski aus Wuppertal hat noch wertvolle Hinweise für Fortgeschrittene gefunden.

— Die Reagenzien »Mandrake Root« und »Nightshade« sind im Handbuch zwar erwähnt,

aber gut versteckt. Mandrake Root: D'G'N' L'G'

Nightshade: J'F' C'O'

— Das Buch findet man in der Bücherei des Lyzeums; die Glocke auf hoher See bei N'A' L'A' und die Kerze im Bergdorf Cove bei F'K' I'I'.

— Die Magic Wands bekommt man in Buccaneers Den (J'O' I'I').

— Man sollte die Skull of Mondain bei rabenschwarzer Nacht (mit dem Kommando »use«) in die Abyss schmeißen.

— Die Steine findet man in folgenden Dungeons:

Dungeons	Stein	Levels
Decelt	Blue	7
Wrong	Green	8
Dasterd	Red	7
Shame	Purple	2
Despise	Yellow	5
Covetous	Orange	7
Hylotie	kein Stein, jedoch alle Altarräume	

Den weißen Stein sucht man im Gebirge der Serpent Spine. Man findet ihn schnell mit dem »View«-Spell oder einem Gem, dann teleportiert man sich mit einem »Blink«-Spruch an die Stelle. Den schwarzen Stein gibt's im Moongate von Moonglow in der ersten Mondphase.

Martin Damzog aus Minden hat noch zusätzlich die unbekannten Zutaten für drei Zaubersprüche herausgeknoelt: Resurrect: Ash, Ginseng, Garlic, Silk, Moss, Mandrake, Gate: Ash, Pearl, Mandrake; Undead: Ash, Ginseng.

Computer shop und Gamesworld München/Nürnberg

Achtung bei uns erhältlich:

PC ENGINE - die Super-Spielkonsole aus Japan. Nähere Auskünfte bezüglich Preis und Spiele telefonisch.

PC Engine-Spielkonsole 499,-

R-Type 1	99,-
R-Type 2	99,-
Victory Run	99,-
Drunken Master	99,-
SuperWonderboy	99,-
Gegege no	99,-
Tales of the Monsterpath	99,-
Chen & Chan	99,-
Shanghai	99,-
Baseball	99,-
J.A.	99,-

Ankündigungen für September/Oktober bei Anzeigenschluß

Virus (= Zersch)	89,-	Amiga
Carrier Command	89,-	Amiga
Dungeon of Drax (Sept.)		Atari ST/Amiga
Vroom		Atari ST/Amiga
Dungeonmaster	89,-	Amiga
Netherworld		Atari ST/Amiga/C64
Zynaps	59,-	Amiga
Black Tiger		Atari ST/Amiga/C64
Whirlygig		Atari ST/Amiga/C64
Last Ninja 2 (Sept.)	39,-/49,-	C64
Pirates	69,-	Atari ST/Amiga
Fugger	69,-	Atari ST/Amiga/IBM
Night Raider		Atari ST/C64/IBM
1917		Atari ST
Super Hang On	59,-	Atari ST
Cyberoid	59,-	Atari ST/Amiga
Kinross		Amiga
Revenge of Doh		Atari ST/Amiga
Verm. rator	59,-	Amiga
Red Storm Rising (Sept.)	49,-	C64/Amiga
Heroes of the Lance (D&D S&I)		C64/Amiga
Poor of Redance (D&D S&I)		C64
Jillma V	69,-	Atari ST/Amiga/IBM
Gary L. Keller: Holstich		Atari ST/Amiga/IBM
Daley Thompson Challenge		Atari ST/IBM
Where Time stood Still		Amiga
Sky Chase	89,-	Amiga
Operation Jupiter		Atari ST

C64-Neuheiten

Road Buster	29,-/39,-
Howdy	29,-/39,-
Zak McKracken	29,-/39,-
Mickey Mouse	35,-/45,-
Darkside	29,-/39,-
Katakis	29,-/39,-
Down at the Trolls	29,-/39,-
Splinter	29,-/39,-
Barbarian in Dungeon of Drax	29,-/39,-
Track Suit Manager	29,-/39,-
Danger Freak	29,-/39,-
Three Stooges	29,-/39,-
Bocuma	29,-/39,-
Street Fighter	29,-/39,-
President at Missing	29,-/39,-
Salvander	29,-/39,-
Cops	29,-/39,-
Vindicator	29,-/39,-
Terminator	29,-/39,-
Peppercorn Barbarian	29,-/39,-
4x4 Off Road Racing	29,-/39,-
Summerolympiad	29,-/39,-

C64-Bestseller-Classics

Footballmanager II	29,-/39,-
Wasteland	29,-/39,-
Bard's Tale I	29,-/39,-
Bard's Tale II	29,-/39,-
Bard's Tale III	29,-/39,-
Might & Magic	29,-/39,-
Impossible Mission II	29,-/39,-

Chuck Yeagers adv. Flight Trainer	29,-/39,-
Games Winteredition	29,-/39,-
Snailin Fighter	29,-/39,-
Alien Syndrome	29,-/39,-
Fugger	29,-/39,-
Pirates	35,-/45,-
The Train	35,-/39,-
Power at Sea	29,-/39,-
Sinkie Fleet	29,-/39,-

C64

Thunder Chopper	29,-/39,-
Gross Gans Sisters	29,-/39,-
Apollon 18 Mission	29,-/39,-
Cyberoid	29,-/39,-
Bionic Commando	29,-/39,-
Jagd nach roter Oktober	29,-/39,-
IO	29,-/39,-
Subbattle Simulator	35,-/45,-
Mintput	29,-/39,-
Murderer	29,-/39,-
Shoot em Up Const. Kit	39,-/49,-
Legacy of the Ancients	29,-/39,-
PRM Pogus	29,-/39,-
Empire strikes back	29,-/39,-
Up Periscope	29,-/39,-
To be on Top	29,-/39,-
Superstar Icehockey	29,-/39,-
Dream Warrior	35,-/45,-
Card Sharks	29,-/39,-
Pink Panther	29,-/39,-
Mickey Mouse	29,-/39,-
Konami Arcade Collection	29,-/39,-
Fate Six Pack Vol. 3	29,-/39,-
Dark Castle	29,-/39,-
Earth Orbit Station	29,-/39,-
International Soccer	29,-/39,-
Karate Ace	29,-/39,-

Strategie C64

(SSI-SSG-PSS-Microprose)

Eternal Dagger	29,-/39,-
Sons of Liberty	29,-/39,-
Pegasus Bridge	29,-/39,-
Lords of Conquest	29,-/39,-
Panzer Strike	29,-/39,-
Question II	29,-/39,-
Barnack	29,-/39,-
Corporation	29,-/39,-
Fugger	29,-/39,-
Patton vs. Rommel	29,-/39,-
Sorcerer Lord	29,-/39,-

und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller

Atari ST

Gauntlet II/Leathnecks 4-Playeradapter	20,-
Virus (sehr gut)	59,-
Footballmanager II	59,-
Ultima IV	49,-
Beyond the Ice Palace	59,-
20000 Meilen unter dem Meer	59,-
Chis	59,-
Fire & Forget	59,-
Dungeon Master (super)	69,-
Leathnecks	59,-
Bard's Tale I	59,-
Captain Blood	59,-
Sundog	59,-
Mickey Mouse	59,-
Out Run (sehr gut)	59,-
Impossible Mission II	59,-
Eddie Edwards Super Ski	59,-
Superstar Icehockey	59,-
Gauntlet II (sehr gut)	59,-
Overlander (sehr gut)	59,-
Alien Syndrome (sehr gut)	59,-
Corruption	59,-
Street Fighter	59,-
Quadrathlon	59,-
Thundercats	59,-
Jet	115,-
Summerolympiad	59,-
Legend of the Sword	59,-
Buggy Boy	59,-
Indian Mission	59,-
Kaiser	59,-
Universal Military Simulator	59,-
Carrier Command (super)	59,-
Bionic Commando	59,-
Space Harrier	59,-
The Empire Strikes Back	59,-

VERSAND ODER IM LADEN ERHÄLTLICH!

IBM

E-ite	59,-
F 16 Falcon	79,-
Maniac Mansion	69,-
Chuck Yeagers adv. Flight Train	69,-
Desert Flats	59,-
Jet	99,-
L.A. Crackdown	69,-
Sier Flight	69,-
California Games	59,-
Jillma V	79,-
Pirates	59,-
Thunder	49,-
Flight II (EGA-Version)	149,-
Impossible Mission I	59,-

Amiga

4 Player Adapter	20,-
Jet	115,-
Empire Strikes Back	59,-
Fire & Forget	59,-
Summerolympiad	59,-
Port of Cas	69,-
Sub Battle Simulator	59,-
Quadrathlon	59,-
Enlightenment (Druid II)	59,-
Bard's Tale I	79,-
Bard's Tale II	79,-
Sarcophagus	59,-
20000 Meilen unter dem Meer	59,-
Great Gans Sisters	59,-
Bernoulli Project	59,-
Interceptor (sehr gut)	59,-
Indiana Mission	59,-
Thunder	59,-
Starz	49,-
Ferrari Formula One	69,-
Superstar Icehockey	69,-
Leathnecks	69,-
Three Stooges	69,-
Bionic Commando	59,-
Beyond Icepalace	59,-
Streetfighter	59,-
Alien Syndrome (sehr gut)	59,-
Santinel	49,-
Annas of Rome	59,-
Out	59,-
Footballmanager II	59,-
Buggy Boy (sehr gut)	59,-
Corruption	59,-
Champion Challenge	59,-

Brett- u. Rollenspiele ohne Comp.

Rad on St. Nazario	69,-
Partisan (ASL-Mod.)	45,-
Nightmare on Elm St.	80,-
Hedgehog Hall	70,-
Central America	65,-
Open Fire	60,-
ADD Forgotten Realms	30,-
ADD World of Greyhawk	30,-
ADD Dragonlance Adventures	35,-
ADD World of Greyhawk Adventures	35,-
Hunt for Red October	45,-
Dinosaurs of the lost World	35,-
Dragonlance Boardgame	5 A.
Buck Rogers	5 A.
Adv. Squad Leader	85,-
Yankee (ASL-Module)	85,-
Und viele andere mehr bitte fordern Sie Liste mit frankiertem und adressiertem Rückumschlag an.	

Neu jetzt auch Nintendo-Spiele im Angebot!

z.B.	
Punch Out	85,-
Legend of Zelda	95,-
Rad Racer	85,-
Metroid	85,-
Kid Icarus	85,-
Ice Hockey	65,-
R.C. Pro Am	75,-
Gridius	5 A
Adventure of Link	95,-

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenanfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten, Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch ob die gewünschten Titel lieferbar sind.

Computer shop - Landsberger Str. 135 - 8000 München 2

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2, U-Bahnhaltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden weiterhin in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2

Telefon München + Versand: 089/5022463

Telefon Nürnberg (kein Versand): 09 11/203028

089/5022463

Hallo Freaks

„Hallo Freaks“ bleibt weiterhin Euer Forum für Fragen und Antworten zu kniffligen Spielen. Falls Ihr an einer Stelle nicht weiterkommt oder jemand bei Problemen weiterhelfen könnte, dann schreibt an Hallo Freaks.

Eine Postbox



Die Antwort zu Emerald Mine

Christian Marz aus Wörth hat einen Schlachtplan zu dem äußerst kniffligen 71. Level von »Emerald Mine« gezeichnet. Grundsätzlich sollte man auf die Flieger achten und keinen Gang zuviel graben. Um den Level zu knacken, sind nur der rote und der blaue Schlüssel nötig.

Position A: Gang graben und vier Flieger freilassen. Dann holt man Schlüssel und Diamanten. Danach geht man zurück nach links und weiter zu Punkt B.

Position B: Einen Gang graben, zwei Flieger freilassen und am Rand zu Punkt C gehen.

Position C: Nur noch einen Gang graben und die Diamanten holen. Man schiebt jetzt ein

nen Stein nach Punkt »X«. Wieder einen Flieger freilassen, die Diamanten holen und erneuert einen Flieger befreien.

Jetzt den roten Schlüssel holen und dann raus hier!

Alternate Reality (The Dungeon)

Key Krüger-Bravels aus Brannenburg hat zwei Fragen zum Rollenspiel »Alternate Reality — The Dungeon«. Er steht vor folgender Situation:

Er hat zwei Staff Pieces zum Acrimimil gebracht (den des Prisoners und den des Great Wurm). Außerdem bekam er vom Gargolye die Pulse Rifle und die Munition, um die Posten vor dem Palast des toten Königs zu besiegen. Das Oracle sagt, er müs-

se, um zum Undead King zu kommen, dem Führmann genau um Mitternacht zwei Goldstücke geben.

Und da hängt Kay fest: Er hat zwar die Goldstücke, die er dem Führmann gibt; er konnte ihn aber nicht dazu bewegen, seinen Charakter über den Fluß zu rudern. Statt dessen setzt der Führmann ihn immer am Flußende ab. Hat Kay etwas übersehen?

Die nächste Frage betrifft die »Light Wizard's Guild«. Was muß man machen, um in die Gilde aufgenommen zu werden? Sind 48244 Experience Points zu wenig?

Critical Mass

Mark Brügge aus Dinklage hat eine Frage zu dem Adventure-Oldie »Critical Mass«. Es gibt da eine Stelle, an der er gar nicht weiterkommt:

Nachdem er mit der Wäschekleidung aus dem Zoo kommt, und mit einem Taxi zur Wäscherei fahren will, bekommt er nur einen dummen Kommentar vom Programm ausgedrückt. Der Taxifahrer weigert sich zu fahren, weil es in der Gegend nicht gerade gut riecht. Was kann Mark tun, um den Taxifahrer zum Fahren zu bewegen?

Die Antwort zu »Head over Heels«

In Happy-Computer 7/88 fragten wir nach einem Weg, wie man auf dem Planeten »Safari« an die Krone kommt. Nico Schmidt aus Berlin ist bereits soweit und hat einen detaillierten Lösungsweg beschrieben.

— Man nimmt die Trommel auf und stellt sie auf gleiche Höhe neben die Bahn des Roboters.

— Kommt der Roboter, so schiebt man ihn mit Hilfe der Trommel auf die andere Seite der Säule.

— Man springt von der Trommel auf die Säule und nimmt diese mit nach oben.

— Jetzt kommt die Trommel an den Rand der Säule; dann wird sie auf den Roboter geschoben, wenn er vorbeikommt.

— Jetzt stellt man sich an den Rand der Trommel, trennt Head von Heels und springt, wenn sich der Roboter auf der Höhe der Trommel befindet, mit Heels hinüber.

Die Antwort zu Kings Quest III

Oliver Spears hatte in Happy 8/88 Probleme mit dem Adventure »Kings Quest III«. M. Berger (Bitte melde Dich bei uns, Deine Adresse steht nicht auf dem Umschlag...) hat seine Fragen beantwortet:

— Um in die Höhle mit dem Spinnennetz zu kommen, muß man sich mit dem »Fly like an eagle or a fly« in einen Adler verwandeln und zum Netz fliegen. Der Adler packt die Spinne und wirft sie ins Meer. Wenn man zurückkommt, ist die Höhle offen; in ihr findet man den »amber-stone«.

— Um die Meduse zu überlisten, braucht man den Handspiegel (Schlafzimmer des Zauberers, in der Schublade des großen Spiegels). Nun geht man in ein Bild vor der Wüste und tippt »use mirror«, allerdings ohne ENTER zu drücken. Nun geht man in das Bild, in dem die Meduse wartet und drückt schnell die »ENTER«-Taste. Die Meduse sieht sich selbst im Spiegel und wird zu Stein.

— Man verwandelt Manannan mit dem »transforming another into a cat«-Zauberspruch in eine Katze. Man muß den Zauberkuchen allerdings in seinen Frühstücksbrei (»porridge«) bröseln, damit er den Hinterhalt nicht bemerkt. Den Brei gibt es bei dem Bären im Tal. Mit »put cookie in porridge« wird der Kuchen versteckt. Man überreicht ihn dem Zauberer beim nächsten Essen.

Robox

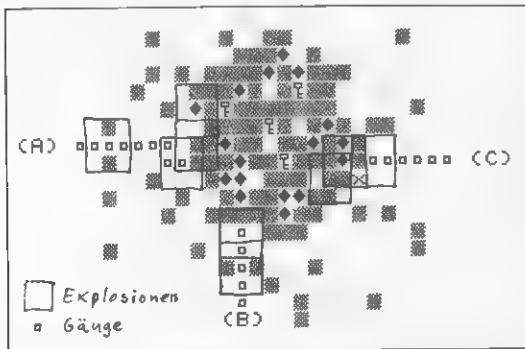
Dagmar Göbel aus Hannover hat zwei Fragen zu dem C 64-Adventure »Robox«.

— Wie kommt man von dem Raumschiff weg, bevor es zerstört wird?

— Wie kommt man in den Dingli-Raum?

Stealth Fighter

Klaus Kitzinger aus München verzweifelt bei der Simulation »Stealth Fighters«. Er würde gerne eine Fotoaufklärungs-Mission fliegen, bekommt die Kamera nicht zum Laufen; damit scheitert natürlich die Mission. Da half weder ein unterfliegendes Ortungssignal noch ein genauer Radaranflug — die Kamera streikt. Wer hat sich schon näher damit befafßt und kann Klaus aus der Klemme helfen?



Der 71. Level von »Emerald Mine« — endlich gelöst.

Erste Hilfe: Einsteiger-Tips aus der Redaktion

Hier findet Ihr ab sofort Tips zu einigen Spielen, die wir in der jeweiligen Ausgabe testen. Diese Tips stammen von uns Testern und sind hauptsächlich für Einsteiger gedacht, um die ersten Hindernisse aus dem Weg zu schaffen. Viel Spaß damit!

Salamander

Zu Beginn des ersten Levels sollte man sich auf die Angriffs-Formationen konzentrieren, die in der unteren Bildschirmhälfte auftauchen. Pustet man die letzte von ihnen weg, erscheint als Extra ein Schutzschild, der einige Treffer schluckt. Dieses Extra kann man spätestens beim tückischen Asteroiden-Feld im zweiten Level sehr gut gebrauchen. (hl)

Nippon

Fernöstliches Flair auf dem C-64 ist ja ganz schön; aber ohne eine gute Ausrüstung ist man schnell verrätzt. Die Gegner, die in der Landschaft herumlaufen, schlagen ziemlich kräftig zu. Sehen Sie zu, daß Sie so schnell wie möglich in die nächstgelegene Stadt im Südosten kommen und decken Sie sich mit einer Waffe ein.

Außerdem braucht man Reis, den man relativ billig erstehen kann. Im nordöstlichen Labyrinth brauchen Sie übrigens eine Karte, wenn Sie sich nicht hoffnungslos verirren wollen. (al)

Netherworld

Hier ein paar kleine Tips zu Hewsons ebenso cleverem wie schweren Action-Puzzle-Spiel. Wer schon beim ersten Level verzweifelt, dem kann geholfen werden. Vor allem ist es wichtig, alle Sanduhren aufzusammeln, um genügend Zeit zu erhalten. In welcher Reihenfolge man die Uhren aufammelt, ist egal. Den Level sollte man systematisch durchkämmen, da einige Diamanten sonst leicht übersehen werden. Es gibt in dieser Spielstufe keine unsichtbaren Diamanten oder ähnliche Scherze.

Da Netherworld später nicht gerade leichter wird, rufen wir

hiermit alle Leser auf, uns schöne Karten von den kniffligsten Netherworld-Levels zu schicken. Die besten Beiträge werden dann in einer der nächsten Ausgaben veröffentlicht. (hl)

Overlander

Um den ersten Level nicht wegen Benzinmangels zu früh aufgeben zu müssen, hat sich folgende Strategie bei uns bewährt: Am Anfang volltanken, aber keine Extrawaffen einkaufen. Dann so konstant wie möglich exakt Tempo 150 fahren, außer in den Ecken mit Straßenblockaden, wo man maximal Tempo 100 fahren sollte. Bei Schützen am Straßenrand einfach in der Mitte der Straße bleiben und konstant 150 fahren — Sie werden dann zumindest im ersten Level nicht getroffen. (bs)

Street Fighter

Hier ist die genaue Taktik, mit der man sich bei den ST- und CPC-Versionen mühelos bis zum allerletzten Gegner durchspielen kann: Einfach ständig geduckt bleiben und warten, bis der Gegner nahe genug heran ist. Dann gemütlich Fußtritte verteilen, dabei aber weiterhin in der Hocke bleiben. (hl)

The Empire Strikes Back

Die Asteroiden-Sequenz läßt sich auf dem Atari ST mit folgender Strategie meistern: Fadenkreuz einfach in die linke obere Ecke stellen. So kassiert man maximal zwei Treffer. Wer fehlerfrei durch die Runde gehen will, muß bei einem kritischen Asteroiden schnell in die rechte obere Ecke fliehen.

Die Jedi-Kraft macht übrigens nicht unsterblich. Man ist zwar gegen Schüsse gefeit, Kollisionen mit Raumschiffen oder Gehern ziehen aber im-

mer noch Schildenergie ab. Da man nicht sehen kann, wieviel Schildenergie noch da ist, kann es so zu einem unvermerkten »Game Over« kommen.

Die ST-Version hat angeblich einen versteckten Cheat-Modus. Wer ihn findet, möge ihn uns bitte zuschicken. (bs)

Hawkeye

Wichtigster Hinweis für die C-64-Version: Man muß nicht alles abschießen! Viele Formationen lassen sich überspringen, bei anderen genügt es, sich zu ducken. Wer etwas defensiver spielt, kriegt zwar nicht so viele Punkte, lebt dafür aber etwas länger.

Wenn man alle vier Puzzle-teile hat, sollte man nicht gleich in den nächsten Level verschwinden. Meist kann man auf dem Level noch ein Extra, oft sogar ein Extraleben ergattern. Das ist allerdings nicht ungefährlich, da es oft genau am anderen Ende vom Level herumliegt. Für ein Extraleben sollte man dieses Risiko ruhig auf sich nehmen. (bs)

Neu in München!

Munichsoft
der Softwareversand

Top Hits zu Tiefstpreisen

C64	Cass./Disk
Bard's Tale II	49,-
Cybernet	45,-
Desco star	25,-/45,-
Flight Simulator II	39,-
Sensory Disk Europa	45,-
Sensory Disk San Francisco	45,-
Fußballmanager 2, dt.	35,-/49,-
Impossible Mission 2, dt.	29,-/45,-
Wolf	49,-
Wooland	49,-
Mickey Mouse	29,-/45,-
Empire Strikes Back	45,-
Summertime	29,-/45,-
Summer Olympics	49,-
Street Fighter	45,-

Atari ST

Bermuda Projekt	69
Carte au Command	75
Footballmanager 2 dt	59
Jedi	95
Legends of the Sword	69
Scenery Disk Europa	45,-
Sundog (wieder da)	45,-
Super Star Icehockey	65,-
Street Fightin	59
Mickey Mouse	25
20000 Meilen u. d. Meer	59
Virus	69

Amiga

Amiga	Disk
Bard's Tale II	75,-
Footballmanager 2, dt	59,-
Interceptor	65,-
Jol	95,-
Sub Battle Simulator	69,-
Super Star Icehockey	65,-
Three Stooges	69,-
Carrier Command	79,-
Dungeon Master	79,-
Sky Chase	79,-
Starway	69,-
Bard's Tale I	75,-
Street Fighter	65,-
20000 Meilen u d Meer	59,-

Liste gegen 80 Pf. in Briefmarken anfordern.

Weitere Titel zu Superpreisen per Telefon erfragen
Versand gegen Vorkasse und 10% + DM 6,- Porto
Katalog nur Vorkasse + DM 10,- Porto

Munich Soft Markus Häusler
Schumacherweg 8
8000 München 83

Telefon 089/637 44 48
geöffnet 0-24 Uhr

Die Superangebote

Hier eine kleine Auswahl unserer tollen Angebote:

Diskettenstation für C-64/C-128/C-16/Plus 4	DM 298,-
Farbmonitor für C-64/C-16/Plus 4, Amiga, Atari ST	DM 498,-
Drucker Citizen 120 D (seriell oder parallel)	DM 498,-
Atari 1040 ST mit doppelseitiger Floppy, Maus, 1 MB, Monochrome-Monitor	DM 1499,-

Und natürlich bieten wir ständig eine große Auswahl an toller Software für C-64/C-128, Amiga, Atari ST und C-16/116/Plus 4 an. Fordern Sie deshalb noch heute unseren großen, kostenlosen Katalog an! (Bitte unbedingt Computertyp angeben.)

Selbstverständlich führen wir auch PD-Software:

Katalogdiskette CP/M	DM 5,-
Katalogdiskette IBM	DM 5,-
Katalogdiskette Atari ST	DM 8,-
Katalogdiskette Amiga	DM 8,-

Und wenn Sie dann noch evtl. in unserer Nähe sind, besuchen Sie unseren Hard/Softwareshop in der Bahnhofstr. 21, Löhne 1.

Computer Soft/Hardware

R. Lindenschmidt

Pf. 1328, 4972 Löhne 2, Tel.: 05732/72849 o. 12833
Computershop: Bahnhofstr. 21, 4972 Löhne 1
Btx: 05732/71061



POKE-Ecke

Hades Nebula

Wenn die C 64-Version von »Hades Nebula« bisher zu schwer war, kann jetzt aufatmen. Dank der Hilfe von M. Dahm aus Mettmann kann man sich jetzt gefahrlos auf die Gegner stürzen. Hier die POKES:

POKE 2279, 0 bis 255 für bis zu 255 Leben, POKE 6505, 76 POKE 6505, 113 POKE 6507, 25 für unendlich viele Leben. Man kann sogar mit POKE 7180, 96 die Landschaft von allen Gegnern säubern. Allerdings wird das Spiel dann schnell langweilig — ein Ballerspiel ohne Gegner bringt nicht viel. Gestartet wird in jedem Fall mit SYS 18550.

Sarcophaser

Markus Wozny aus Gutweiler ist auf seinem Amiga auf den Cheat-Modus zu »Sarcophaser« gestoßen. Sobald die Highscore-Liste erscheint, drückt man die Tasten F3, F5 und F6 gleichzeitig. Dann ist der Cheat-Modus aktiv, und man hat unendlich viele Leben, um sich auszutoben. Viel Spaß beim Ballern!

The Bard's Tale I

Bard's Tale-Tricks und kein Ende: Jetzt ist die IBM-Version dran. Der Kniff, den Jan Vahrenhold aus Münster herausgefunden hat, ist ganz einfach: Man drückt in der Stadt Skara Brae die Taste »Z«. Daraufhin erscheint im Special Slot ein Stone Elemental (AC-Wert 2, 2 bis 33 Hitpoints, keine Spellpoints) und räumt kräftig auf; meistens um die 50 bis 70 Punkte. Level-Eins-Charaktere kommen so schnell und gut beschützt zu höheren Erfahrungsstufen. Netter Trick, nicht wahr?

Better Dead than Alien

Frank Kunzmann aus Hohenasperke hat die Codes für das ST- und Amiga-Spiel »Better dead than Alien« aufgeschrieben.

Elektra
Syzygy
Drambuie
Plug
Mayonnaise
Faucet
Potato
Woomera
Narcissus
Debutante
Firkn
Acoustic
Triptych
Jabberwocky
Whimsical
Carnucopia
Punjabi
Tiddly Pom
Kewpie Doll
Sepulchre
Euphemism
Crossword
Quarantine

Repton III

Alexander Coenen und Mark-Ulrich Maier aus München haben zusammen die Paßwörter zu »Repton III« (C64) herausgefunden.

A: Prelude 89529
B: Citadel 86102
C: Morning 81761
D: Arkward 00344
E: Fritter 40467
F: Lawless 13567
A: Toccata 40126
B: Upstart 68778
C: Octagon 41507
D: Reserve 78612
E: Revenue 26429
F: Chaotic 85055
A: Phoenix 06663
B: Contest 81854
C: Finale 30108
D: Student 67407
E: Average 40674
F: Enliven 77684

Bubble Bobble

Diesmal gibt's einen Tip zur Schneider CPC-Version zu dem Geschicklichkeitsspiel »Bubble Bobble«. Markus Schneider aus Hennef hat den Code für den zweiten Teil:

ZZ44V4XZ
ZZXZV5Z
ZZ4434VZ
Z1Y24V11

So kann man sich schnell einmal das Obermonster ansehen. Viel Spaß!

The Great Giana Sisters

Markus Pleiler aus Hilden hat einige witzige POKES für »The Great Giana Sisters« (C 64) herausgefunden. Nach einem Reset tippt man einen der folgenden POKES ein:

POKE 53277, 255: Sprites werden größer
POKE 53277, 9: Ball ist größer
POKE 53277, 80: jedes 2. Sprite ist größer
POKE 7450, 96: mehr Zeit
POKE 2523, 255: mehr Zeit
POKE 2447, 100: mehr Leben
POKE 6664, 96: die Brücken bleiben erhalten
POKE 7326, 173: unendlich viele Diamanten in den Steinen
POKE 2213, 164: Giana ist Punkerin und kann schießen
POKE 4242, 42: Sprung sieht anders aus
POKE 5083, 5: die Laufbewegung entfällt
POKE 4096, 234: kein Scrolling mehr; unspielbar!
POKE 10787, 109: die Sprites werden ausgeschaltet
POKE 3732, 28: Wolken haben eine andere Farbe
POKE 13501, 234: POKE 13502, 234: POKE 5112, 0: Giana fällt von oben ins Spielfeld
POKE 10774, 24: POKE 10831, 24: POKE 10842, 109: POKE 10778, 109: Damit kann man problemlos jeden High-Score brechen. Bitte versucht die POKES erst einmal einzeln aus, bevor ihr sie kombiniert; alle POKES zusammen können einen Absturz zur Folge haben. Gestartet wird mit SYS 2112.

Hier noch einmal der Cheat-Modus für den C 64, ganz einfach erklärt: Man drückt in einer beliebigen Phase des Spiels gleichzeitig die Tasten »ARMIN«. Man bekommt einen saftigen Zeitbonus auf sein Punktekonto addiert und startet im nächsten Level. Vorsicht: der Trick funktioniert nur bis Level 32, im letzten bewirkt er nur einen üblen Absturz.

Beyond the Ice Palace

POKES für die C 64-Version des Action-Spiels hat Sascha Zupancic aus Erlangen herausgefunden. Mit POKE 91223, 234 POKE 91224, 234 POKE 91225, 234 POKE 91818, 234 POKE 91918, 234 POKE 5920, 234

bekommt man unendlich viele Leben und mit POKE 16250, 234 POKE 16251, 234 POKE 16252, 234 unendliche viele »Summon Elemental«-Extras. Gestartet wird mit SYS 2062

Road Runner

Ludwig Neuberger aus Troisdorf ist auf den Cheat-Modus für die CPC-Version von »Road Runner« gestoßen. Man drückt einfach im Titelbild die Tasten »U« und »S«. Dann erscheint auf dem Bildschirm die Meldung »Cheat Mode«, und man hat unendlich viele Leben im Spiel.

Pro BMX Simulator

Rainer Övelgönne aus Essen ist auf den Trick gestoßen, wie man keine Zeit bei dem C 64-Spiel »Pro BMX Simulator« mehr verliert: Nach einem Reset gibt man POKE 8692, 0 ein und startet dann mit SYS 4096

— schon kann man viel gelassener ans Spielen gehen. Der POKE funktioniert sowohl bei der Standard- als auch bei der Experten-Version.

Apollo 18

Haben Sie sich auch schon geärgert, daß Sie bei »Apollo 18« (C 64) die höheren Missionen nicht zu Gesicht bekommen? Mit den POKES von Hubert Feyrer aus Mallerdorf ist es kein Problem, sich jede Phase der Mission einzeln auszuwählen. Man lädt das Spiel, macht einen Reset in das Titelbild und gibt einen der folgenden POKES ein:

POKE 2356, 1 — Mission Control
POKE 2356, 2 — Docking
POKE 2356, 4 — Course Correction
POKE 2356, 6 — Lunar Landing
POKE 2356, 7 — Eva Moon Walk
POKE 2356, 8 — Lunar Start
POKE 2356, 9 — Eva Space Walk
POKE 2356, 11 — Re-Entry
Nachdem man sich für seine Mission entschieden hat, startet man das Spiel mit SYS 2335.

KORONA SOFT

Hotline

0 52 41 /
2 66 36



BARD'S TALE I	79,-
CHARLIE CHAPLIN	69,-
DIE FUGGER	59,-
FOOTBALL MANAGER I	53
HANSE	79,-
OOZE	69
ROCKFORD	53,-
TETRIS	53,-

ATARI ST

ARMAGEDDON MAN	61,-
BARD'S TALE I	79,-
BLACK LAMP	59,-
BERMLDA PROJECT	69,-
BUGGY BOY	53,-
CAPTAIN BLOOD	69,-
DIE FUGGER	59,-
FOOTBALL MANAGER II	53,-
GAUNTLET II	53,-
HANSE	69,-
LEGEND OF SWORD	69,-
OOZE	69,-
OUT RUN	53,-
PANDORA	53,-
PHANTASIE III	61,-
RETURN TO GENESIS	59,-
ROCKFORD	53,-
TETRIS	53,-
THE SENTINEL	53,-
THUNDERCATS	53,-
XENON	59,-

COMMODORE 64

Kass / Disk

ARMAGEDDON MAN	43,- / 43,-
BARD'S TALE I	40,-
BARD'S TALE II	49,-
BARD'S TALE III	59,-
BLACK LAMP	29,- / 43,-
BUGGY BOY	29,- / 43,-
CHUCK YEAGER'S AFT	33,- / 53,-
CORPORATION	33,- / 43,-
DESOLATOR	33,- / 43,-
DIE FUGGER	29,- / 43,-
ELITE	43,- / 53,-
FOOTBALL MANAGER II	33,- / 43,-
GAUNTLET II	33,- / 39,-
KONAMIS ARCADE COLLECTION	43,- / 53,-
MANIAC MANSION	43,-
OOZE	59,-
OUT RUN	33,- / 33,-
PANDORA	33,- / 43,-
PHANTASIE III	49,-
POWER AT SEA	33,- / 43,-
RING OF ZILFI	43,-
ROADWAR EUROPE	33,- / 43,-
TETRIS	29,- / 33,-
TOY SHOP	99,-
WASTELAND	53,-
WINTER EDITION	43,-

AMIGA

ARMAGEDDON MAN	61,-
BARD'S TALE I	79,-
BARD'S TALE II	69,-
DIE FUGGER	59
FOOTBALL MANAGER II	53
FUTURE TANK	43,-
INTERCEPTOR F 10	69,-
OBLITESATOR	69,-
OOZE	69
PHANTASIE III	53,-
PORTS OF CALL	69,-
ROCKFORD	53
SARCOPHASER	53,-
SUPERSTAR ICE HOCKEY	69,-
TETRIS	53
THE III STOOGES	69,-
THE SENTINEL	53,-
XENON	59,-

SCHNEIDER CPC

Kass / Disk

BARD'S TALE I	29,- / 49,-
BUGGY BOY	29,- / 43,-
DESOLATOR	33,- / 43,-
DIE FUGGER	43,- / 43,-
ELITE	43,- / 61,-
FOOTBALL MANAGER II	33,- / 43,-
GAUNTLET II	33,- / 43,-
HANSE	33,- / 61,-
OJT RUN	33,- / 43,-
TETRIS	29,- / 33,-

SEGA

AFTERBURNER	79
ALIEN SYNDROME	69,-
GHOST HOUSE	49
GREAT BASEBALL	59,-
GREAT GOLF	

Weitere Programme auch für
IBM, Schneider, Atari ST, Commodore 64
und Commodore Amiga

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neu-
erscheinungen für Sie am Lager.
Rufen Sie uns an oder fragen Sie
nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT

Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

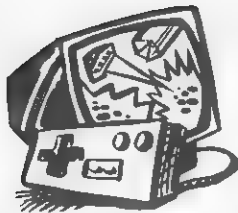
Versand-Kosten:

Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM,
Ausland nur Scheck/Bart/Überweisung + DM 8.
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

Hiermit
bestelle ich
folgende Spiele

Name	Disk	Cass.
Straße		
PLZ/Ort		
Telefon		
Alter		
Computersystem		

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!



Videospiel-Tips

Fantasy Zone II (Sega)

In Power Play 5 haben wir schon einige geheime Shops in der »Fantasy Zone II« aufgestöbert. Sascha Braun aus Dudweiler hat noch mehr versteckte Extras gefunden.

In Runde 3 gibt es sowohl einen geheimen Shop (Szene am See, ganz unten, rechts neben der etwas höher gelegenen Warp-Zone), als auch eine Uhr (Szene mit roter Warp-Zone, links daneben, ganz unten).

In Runde 5 findet man neben dem schon bekannten geheimen Shop ebenfalls eine Uhr (Szene mit den Springbrunnen, in der Mitte des Bildschirms, zwischen den beiden Warp-Zones).

In Runde 6 gibt es einen geheimen Shop (Berg-Szene, in der Mitte des Bildschirms) und eine »Blue Bottle« (Anfangs-Szene, ganz unten, links neben dem sichtbaren Shop).

In Runde 7 findet man schließlich noch eine Uhr (Szene in der Wüste, fast ganz unten).

Alex Kidd (Sega)

Das Superspiel »Alex Kidd in Miracle World« beschäftigt immer noch viele Sega-Fans. Uns erreichen laufend Anfragen, was es denn mit dem Hirotta-Stein und dem letzten Raum, wo am Boden viele verschiedene Symbole zu sehen sind, auf sich hat. Hier nun die Antwort.

Auf dem Hirotta-Stein erkennt man die Reihenfolge, in der ihr über die Symbole in dem besagten Raum laufen müßt. Also einfach den Hirotta-Stein auswählen und sich die Symbol-Folge notieren. Gelesen wird der Stein von rechts oben nach links unten. Also zuerst die rechte Spalte von oben nach unten, dann die mittlere von oben nach unten und schließlich die linke Spalte von oben nach unten.

Super Mario Bros. (Nintendo)

Das Rätsel ist gelöst: Endlich wissen wir, wie man bei »Super Mario Bros.« in die Negativ-Welt kommt. Die Lösung haben wir einem amerikanischen Nintendo-Freak zu verdanken, der den Trick auf Anfrage eines anderen Nintendo-Besitzers in eine internationale Mailbox eingespielt hat.

Am Ende der Welt 1.2 muß man nicht in die Röhre eintauchen, die einen wieder an die Oberfläche führt, sondern auf die Röhre springen. Wichtig ist, daß der Bildschirm so weit wie möglich nach links gescrollt

ist. Nun sollte der zweite Stein von rechts zerbröseln werden (das gelingt natürlich nur, wenn ihr Super Mario seid). Jetzt muß man geduckt in den Stein ganz rechts hineinspringen (dabei darf er nicht kaputtgehen). Leider klappt dieser Trick nicht bei jedem Versuch. Deshalb nicht die Geduld verlieren, und den Stein immer wieder anspringen. Bleibt Mario schließlich im Stein hängen, wird er in die Warp-Zone transportiert. Taucht man nun in eine der Röhren ein, landet man in der heiß ersehnten Negativ-Welt.

Double Dragon (Spielautomat)

Stefan Thomson aus Ellingstedt spielt oft und gerne den Automaten »Double Dragon«, der demnächst für Computer und Videospiel-Systeme umgesetzt werden soll.

Um die kleinen und großen Rabauken zu besiegen, stellt man sich am besten mit dem Rücken zum Gegner. Wenn nun ein Halunke angeträt

kommt, drückt man die »Jump«- und »Punch«-Taste gleichzeitig. Der Gegner hat dann den Ellbogen im Gesicht und kippt einfach um. Das kann man solange wiederholen, bis er endgültig k.o. ist. Waffen wie Peitsche, Keulen oder Dynamit sind dank diesem Kniff nicht mehr so wichtig.

My Hero (Sega)

Wer bei »My Hero« immer zu früh ins Gras beißt, dem kann nun geholfen werden. Jörg Brockmeier aus Coesfeld hat entdeckt, wie man sich einige Extra-Leben erspielen kann.

Kurz vor Ende des ersten Levels kommen vier Bulldoggen auf einen zu. Wenn ihr nun die ersten drei Hunde von vorne wegwirft, über den vierten hinwegspringt und ihn anschließend von hinten treten, erhält ihr ein Extra-Leben. Solange man nicht aus dem Bild hinausläuft, kann diese Prozedur beliebig oft wiederholt werden.

Kid Icarus (Nintendo)

Nachdem wir in der letzten Ausgabe eine Karte zu Welt 1.4 veröffentlicht haben, präsentieren wir diesmal die Karte zu Welt 2.4, die von Gerd Schulze aus Stuttgart stammt.

Gerd hat noch einen Tip für die Festungen. Die Verwandlung in eine Aubergine könnt ihr verhindern, indem ihr in den entsprechenden Räumen einen Gegner berührt. Die Spielfigur blinkt dann kurze Zeit und kann solange nicht verwandelt werden.

druck steigt die Anzeige um zwei Punkte, was jeweils einer neuen Strecke (insgesamt acht) entspricht. Wer das Schlußbild sehen will, der muß mehr als 70mal Knopf B drücken. Um das Spiel mit der gewünschten Strecke zu starten, gleichzeitig das Joy-pad nach schräg rechts oben halten und »Start« drücken.

Außerdem bietet Rad Racer einen »Continue«-Modus. Einfach Knopf A und »Start« gleichzeitig drücken.

Afterburner (Sega)

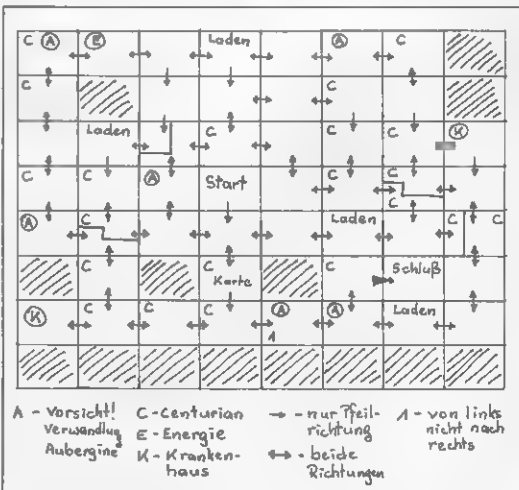
In dem aufreibenden Luftkampf ist schon so mancher Flieger am Boden zerschellt. Harald Gebauer aus Altdorf hat einen Tip parat, der allen »Afterburner«-Fans weiterhilft.

Bis Level 11 kann man allen feindlichen Geschossen ausweichen, indem man nach rechts oder links abdreht, wenn die Torpedos auf einen zukommen. Ab Level 12 hilft eine andere Taktik: Man muß nun nach oben oder unten ausweichen, um nicht getroffen zu werden.

Die Anleitung zu Afterburner ist übrigens nicht ganz fehlerfrei. Neben einigen anderen Ungereimtheiten klappt der dort erwähnte »Continue«-Modus nur bis zum elften Level. Eine etwas präzisere Anleitung hätte viele begründete, aber im Endeffekt überflüssige Reklamationen (»Hilfe, mein Modul ist kaputt!«) von verunsicherten Afterburner-Besitzern verhindert.

Rad Racer (Nintendo)

Mit folgendem Trick kann man bei »Rad Racer« die Strecken anwählen. Nachdem die »Start«-Taste gedrückt wurde und man sich einen Wagen ausgesucht hat, könnt ihr mit Knopf B die Tachometer-Anzeige regeln. Mit jedem Knopf-



Hier seht ihr die Karte zu Welt 2.4 im Spiel »Kid Icarus«

Preise Cracked by CWM

Preissenkung bei vielen Artikeln!! Z. B. bei Nintendo-Spielen s. u.

Das bietet nur CWM:

Nintendo®

Icehockey 85. Metrod 85. Legend of Zelda 89.
Super Mario Bros. 65. Punch Out 85. Nintendo-Vorführkonsole 199.
R. C. Pro Am 75. Adventure of Link 89. Fließmatte + 5 Spiele 170.

SEGA

Durch eigenen Import viele Titel ab Lager bereits lieferbar, z. B. Penguindland (Batterie), Maze Hunter 3D, Space Harrier 3D, Rescue Mission (Zapper), Parlor Games, Icehockey + Trackball, Aztec Adventure sowie alle anderen Sega-Artikel, z. B. Alex Kidd II 69., Zillion II 59., usw.

Außerdem:

Sega-RGB-Kabel 30., NES-AV-Kabel 29., Arcade LPs + CDs (z. B. Sega, Nintendo), Joysticks für S.N. (Competition Pro, Kon + Speeding), Sega/Nintendo-Usergemeinschaft (P. C. Engine, Taps, News, Zeitung ...)

Telefonhotline: 05324/4204

Der Sega/Nintendo-Spezialversand:
CWM-COMPUTERVERSAND THOMAS MUST

Postfach 1212-3387 Vienenburg
Tel.: 05342/4204 - Telex: 953876 must
CWM-USERGEMEINSCHAFT
Postfach 1352 - 3388 Bad Harzburg 1

* solange Vorrat reicht

Go-To DATACENTER

Discount Preishits	C64 D	C64 K	Amiga	St
16. Arctic Fox	14,50			
17. Art Studio	14,50			
18. Boulderdash Constr	14,50			
19. Chole	14,50	9,50		
20. Elite Collection	14,50	9,50		
21. Elite 6-Pack Vol 2	14,50	9,50		
22. Golf Constructionset	14,50			
23. Hades Nebula	14,50	9,50		18,50
24. Mario Brothers	14,50			
25. Nemesis	14,50	9,50		
26. Ranarama	14,50			
27. Sentinel	14,50	9,50		
28. Starglider	14,50	9,50		
29. The Newsroom	29,00			
30. They stole a million	14,50	9,50		
31. Trantor	14,50			
32. Zynaps	14,50			
33. Golden Path	14,50			18,50
34. Space Shuttle	14,50			
35. Captain America	14,50			
36. Computer Hits Nr. 3	14,50			
37. Schlachschule	14,50			
38. Side Wize	14,50			
39. Star Paws	14,50			
40. Stiffup + Co.	14,50			
41. Thundercats	14,50			
42. Exolon	14,50			

Weitere 1000 Softwarekombinationen vorrätig. Fordert unseren umfangreichen Softwarekatalog an.
Expressbestellung Einsenden an: GO-TO Datacenter - Hohestraße 84 - 4600 Dortmund 1
Keine Versandkosten ab DM 100,- Auftragswert (sonst DM 5,-) oder gleich mitnehmen bei:

Go-To

Berlin 12, Windscheidestraße 6, Tel. 030/24 19 41
Bielefeld 17, Odenburger Straße 287, Tel. 0521/20 53 22
Dortmund 1, Hohestraße 84, Tel. 0231/10 26 34
Düsseldorf 1, Karl-Rudolf-Straße 167b, Tel. 0211/37 96 76
Frankfurt 1, Mainzer Landstraße 127a, Tel. 069/23 27 37
Hamburg 1, Maltzendorferstraße 1, Tel. 0761/47 29 66
Hamburg 1, Klosterwall 4-6, Tel. 040/33 79 66
Hannover 1, Berliner Allee 13, Tel. 0511/34 35 43
Köln 1, Hansa-Ring 102, Tel. 0211/3 62 44
München 40, Schleißheimer Str. 207, Tel. 089/31 00 66 89
Nürnberg, Gilsenrothstraße 16, Tel. 0911/41 66 01
Stuttgart 1, Schwabenringstraße 106, Tel. 0711/26 58 06

Joysoft

laut Umfrage einer deutschen Software-Zeitschrift sind wir

**DEUTSCHLANDS
BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS
MIT DEM BESTEN SERVICE
UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH**

**24 Std. Bestell-Annahme
24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung**

ZAK MC CRACKEN

C64 DISK 44.90
IBM 64.90

ATARI ST 20.000 MEILEN UNTER DEM MEER 64.90
ARKANOID II 64.90
BOMBSACK 49.90
CORRUPTION 59.90
EMPIRE STRIKES BACK 49.90
FIRE AND FORGET 59.90
JAPAN SCENERY DISK 43.90
JET 89.90
KABER 19.90
MICKEY MOUSE 49.90
NETHROWORLD 49.90
OVERLANDER 49.90
SPACE QUEST II 49.90
SUPERSTAR EISHOCKEY 64.90
VIRUS 64.90

C64 AUSZUG AUS DER LISTE

DISK

BARBARIAN II 37.90
BARD'S TALE I, B. II, JEWELS 49.90
CARRIER COMMAND* 37.90
EMPIRE STRIKES BACK 37.90
FOOTBALLMANAGER II 36.90
FUGGER 44.90
L.A. CRACK DOWN 36.90
MICKEY MOUSE 37.90
NETHROWORLD 39.90
THE PRESIDENT IS MISSING 39.90
ROADBLASTERS 37.90
SALAMANDER 36.90
THREE STOCKERS 37.90
WASTELAND 49.90

STREETFIGHTER

C64 DISK 39.00
ATARI ST 59.90
AMIGA 64.90

KATAKIS

C64 DISK 44.90
AMIGA 49.90

IBM BIONIC COMMANDO 49.90
DREAM WARRIOR 49.90
GAUNTLET 37.90
L.A. CRACKDOWN 49.90
THE PRESIDENT IS MISSING 64.90
ULTIMA V 69.90
NINTENDO EISHOCKEY 69.00
R.C. PRO AM 79.00
ZELDA 2 84.90

SEGA ALEST* 59.90
ZILLION II* 59.90
MAZE HUNTER 74.90

AMIGA BERMUDA PROJECT 64.90
BIONIC COMMANDO 64.90
CARRIER COMMAND 69.90
CARRIER COMMAND DISK 74.90
CORRUPTION 59.90
DUNGEON MASTER 69.90
FIRE AND FORGET 59.90
FUT, RE TANK 39.90
JAPAN SCENERY 49.90
NETHROWORLD 49.90
QUADRILLIAN 64.90
SARGON CHESS III 64.90
STARTRAY 64.90
SUPERSTAR EISHOCKEY 64.90
WIZARD WARS 64.90

**WEITERE ANGEBOTE
IN UNSERER
KOSTENLOSEN
PREISLISTE!**

**Wir halten ständig
einige 1000 Programme
für Sie auf Lager -
Neuerscheinungen wöchentlich!**

Lieferung nach Verfügbarkeit
* Artikel bei Drucklegung noch nicht lieferbar

SOMMEROLYMPIAD 88

C64 DISK 44.90
ATARI ST 54.90
AMIGA 59.90

Besucht uns doch mal (10 - 13 Uhr, 14 - 18.30 Uhr)

Laden und Versand:	Laden Köln 1.	Laden Düsseldorf:
Berrenrath Str 159 5000 Köln 41 Tel. (0221) 41 66 34	Matthiasstr 24-26 5000 Köln 1 Tel. (0221) 23 95 26	Pempelforterstr. 47 4000 Düsseldorf 1 Tel.: (0211) 36 44 45

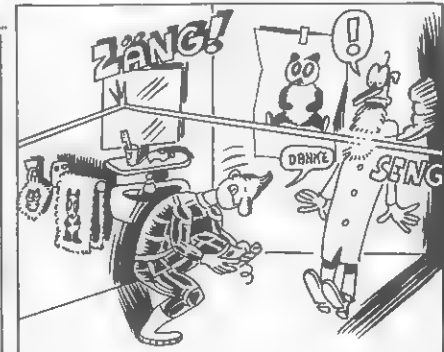
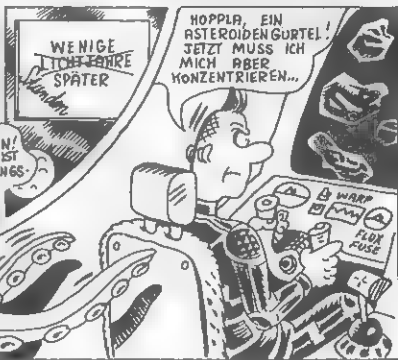
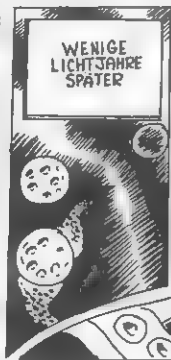
ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER

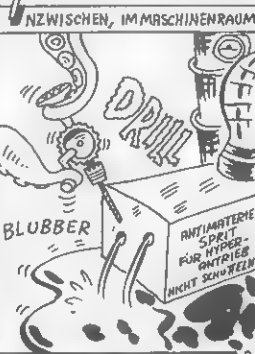
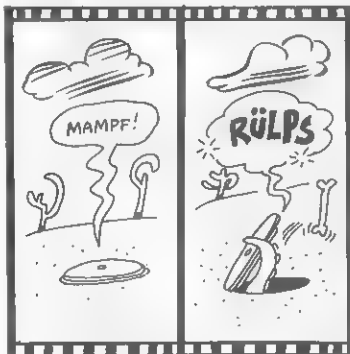
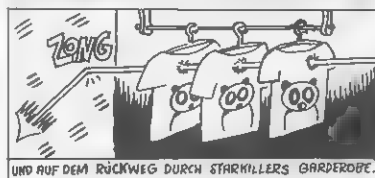
**0221 - 41 66 34 10 - 18.30 Uhr
0221 - 42 55 66 24-Std. Service**

STARKILLER



DOCH WAS DIE MANNSCHAFT NICHT WEISS: DAS TENTAKEL, EIN UNHEIMLICHES WESSEN AUS EINER FREMDEN WELT, IST AN BORD. ES HAT DEN AUFTRAG, STARKILLER ZU ELIMINIEREN!





Nintendos gesammelte Werke

Bei den vielen Modulen für das Nintendo Entertainment System ist es nicht ganz einfach, die Übersicht zu behalten. »Hat das Spiel im Power Play-Test gut abgeschnitten oder war es ein Flop?« ist eine der Fragen, die sich Nintendo-Besitzer vor einem Modul-Kauf immer wieder stellen. Um Euch das Nachblättern in älteren Power Play-Ausgaben zu ersparen, haben wir alle in Deutschland erhältlichen und für die nächsten Monate angekündigten Nintendo-Module.

Auf diesen beiden Seiten finden Nintendo-Freaks alles, was das Herz begehrt: Sämtliche Spiel-Module und das komplette Zubehör-Programm fürs NES auf einen Blick.

Neben dem Namen des Spiels seht ihr eine Kurzbeschreibung des Programms. Dort werden mit wenigen Worten das Spielprinzip erklärt und Highlights genannt. Wenn unser Kommentar zu knapp ist, der sollt bitte den ausführlichen Test in der entsprechenden Po-

wer Play lesen (sofern über das Modul schon berichtet wurde). Schließlich sind noch eventuelle Besonderheiten, der Preis und die Power-Wertung jedes Moduls aufgeführt.

Da wir ab dieser Power Play unser Wertungs-System ändern, haben wir die alten Wertungen an das neue System angepaßt (Umrechnungs-Formel: Alte Power-Wertung x 10). Spiele, die in früheren Ausgaben noch nicht getestet wurden, haben wir neu bewertet. (mg)



Spiel	Kurzbeschreibung	Besonderheiten	Test in Ausgabe	Preis	Power-Wertung
Action					
Gradius (NES)	Fantastische Umsetzung des Spiel-Hits. Sieben Levels, tolle Grafik, fetzige Musik, tonnenweise Gegner-Sprites und Action pur.	—	PP4	89 Mark	85
Action-Adventures					
Castlevania	Gruselige Action in Dracula's Schloss. Versteckte Extras, schöne Grafik, Scrolling und viel Spielwitz.	—	PP4	89 Mark	80
Kid Icarus	Gutes Action-Adventure mit Action salt. Wenig Puzzles, viel Geschicklichkeit, Paßwort-Feature.	—	PP1	89 Mark	75
Metroid	Stimmungsvolles Action-Spiel mit vielen Puzzles. Hoher Spielspaß, viele versteckte Extras, Paßwort-Feature, durchdachtes Spielkonzept.	—	PP4	89 Mark	80
The Goonies II	Tolle Geschicklichkeit-Grubeler mit abwechslungsreicher sowie guter Grafik und schöner Musik. Viele Extras, Paßwort-Feature.	—	PP5	89 Mark	80
The Legend of Zelda	Hervorragendes Action-Adventure mit schlichter Grafik, aber pfundweise Spielwitz. Heute schon ein Klassiker.	Ba	PP2	99 Mark	85
Zelda II: The Adventure of Link	Fantastischer Nachfolger des Superhits. Bessere Grafik, stimmungsvolle Musik, viele Puzzles und enorm hoher Spielspaß.	Ba	PP6	99 Mark	85
Sportspiele					
Athletic World	Modul mit fünf witzigen, aber schweißtreibenden Sportarten für die Muskelkater-Matte. Toller Party-Gag.	FC	PP3	—	70
Ice Hockey	Beste Eishockey-Simulation, die zur Zeit erhältlich ist. Zwei-Spieler-Modus, Computer-Gegner. Ein Muß für alle Sportspiel-Fans.	—	PP5	69 Mark	95
Golf	Mittelmaßiges Golfspiel für ein bis zwei Spieler. Nur 18 Löcher. Steuerung ähnlich wie bei »Leaderboard«.	—	PP2	69 Mark	50
Mike Tyson's Punch-Out	Erstklassiges Bildschirm-Boxen gegen 14 verschiedene Computer-Gegner. Tolle Grafik, viele Gags, sehr hohe Spielmotivation.	—	PP4	89 Mark	80
Pro Wrestling	Gute Catch-Simulation mit etlichen Computer-Gegnern. Viele Schlagtechniken, komplizierte Steuerung, Zwei-Spieler-Modus.	—	PP4	79 Mark	65
Slalom	Unterhaltsames Slalom-Rennen mit 24 verschiedenen Strecken. Rasant, fließende 3D-Grafik, Trick-Ski-Einlagen.	—	PP3	69 Mark	60
Soccer	Durchschnittliches Fußballspiel für ein oder zwei Spieler. Fünf Computer-Gegner, kleine Spielfiguren, horizontales Scrolling.	—	PP3	69 Mark	55
Tennis	Hervorragende Tennis-Simulation für einen Spieler (gegen Computer) oder zwei Spieler (nur Doppel gegen Computer, kein Einzel gegeneinander).	—	PP2	69 Mark	80
Urban Champion	Miserables Prügelspiel für ein oder zwei Hobby-Rowdys. Zwei Halbstarke boxen auf der Straße (nur zwei Angriffsschläge).	—	PP2	69 Mark	15
Volleyball	Gute, technisch anspruchsvolle Volleyball-Simulation. Zwei-Spieler-Modus, Computergegner, kleine Spielfiguren.	—	PP4	69 Mark	65
Rennspiele					
Excite Bike	Horizontal scrollendes Hindernis-Motorrad-Rennen mit Strecken-Editor. Anfangs recht motivierend, auf Dauer zu wenig Abwechslung.	—	—	69 Mark	54
Mach Rider	Actionreiches Motorrad-Rennen mit Strecken-Editor. Gegner und Hindernisse kann man abschleßen. Schlichte, aber schnelle 3D-Grafik.	—	—	69 Mark	42
R.C. Pro-Am	Spektakuläres Autorennen ähnlich wie »Super Sprint« mit Scrolling und vielen tollen Extras. Mächtig empfehlenswert.	—	PP5	89 Mark	85
Rad Racer	Schnelles Autorennen mit absolut fließender 3D-Grafik. Acht verschiedene, hügelige Strecken, schöne Musik.	—	PP4	89 Mark	75

Erklärungen zur Modul-Übersicht

- FC — wird zusammen mit dem Fitness-Center verkauft (Preis: 198 Mark)
- LP — nur mit der Lichtpistole (Zapper) spielbar
- Gr — liegt dem Grundgerät bei
- Ba — Modul mit eingebauter Batterie, deshalb Spielstand speicherbar

Zubehör für das Nintendo Entertainment System

Lichtpistole:	Zapper	69 Mark
Joystick:	Competition Pro	69 Mark
Joystick:	Speed King	49 Mark
Joystick:	Wico	59 Mark
Fitness-Center:		198 Mark (inklusive Modul)

Spil	Kurzbeschreibung	Besonderheiten	Test in Ausgabe	Preis	Power-Wertung
Geschicklichkeits-Spiele					
Balloon Fight	Witzige »Joust«-Variante für bis zu zwei Spieler (gleichzeitig). Alliance weniger unterhaltsam.	—	PP1	69 Mark	65
Cl. Clu Land	Origine les Geschicklichkeits-Spiel. Etwas an »Pac-Man« angelehnt. Zwei Spieler gleichzeitig	—	PP3	69 Mark	65
Donkey Kong	Unvollständige Umsetzung des Klassikers. Nur drei (statt vier) Bilder. Nur für Fans interessant	—	—	69 Mark	47
Donkey Kong 3	Keine ästhetische Ähnlichkeit zu den beiden Vorgängern. Erinnert entfernt an »Galaxien«	—	—	69 Mark	41
Donkey Kong Jr	Originelle Version des Spielhallen-Hits. Gutes Geschicklichkeits-Spiel mit vier verschiedenen Bildern	—	—	69 Mark	52
Ice Climber	Putziges Hüpf-Kletter-Spiel für ein bis zwei Spieler (gleichzeitig). 32 verschiedene Bilder	Gr	—	—	62
Kung Fu	Keine Unterschiede zu »Kung-Fu Master«. Karate-Action in fünf Levels mit horizontalem Scrolling	—	PP2	69 Mark	45
Mario Bros	Geungene Umsetzung des Spielautomaten-Klassikers für ein oder zwei Spieler (gleichzeitig)	—	PP1	69 Mark	65
Popeye	Nintendo-Version des Uralt-Arcade-Hits. Drei Bilder mit mickriger Grafik. Nur für Oldie-Freaks	—	—	69 Mark	33
Pinball	Müde Flipper mit wenig spielerischen Feinsinn. Bestenfalls für Flipper-Fans interessant	—	PP3	69 Mark	35
Super Mario Bros.	Geniales Geschicklichkeits-Spiel mit vielen versteckten Extras. Ein absolutes Muß für alle NES-Freaks	—	—	69 Mark	92
Wrecking Crew	Auf Dauer eintöniges Kletterspiel mit 100 Level und eingebautem Editor. Vertikales Scrolling	—	PP1	69 Mark	35
Lichtpistolen-Spiele					
Duck Hunt	Ziemlich dreh Lichtpistolen-Action. Zwei Spieler: Tonlautschüssen und Entenjagd	LP	PP3	69 Mark	25
Gumshoe	Intelligentes Spielprinzip, bei dem man auch nachdenken muß. Mit Abstand bestes Lichtpistolen-Spiel	LP	PP3	79 Mark	70
Wild Gunman	Revolverhelden-Duel via Bidschirm. Wer schneller zieht, gewinnt. Auf Dauer sehr langweilig	LP	PP5	69 Mark	25

Die Preisangaben beruhen auf Informationen der Hersteller/Vertriebe und enthalten die gesetzliche Mehrwertsteuer. Marktpreise können abweichen.



Diamond Soft - Mönchengladbach

C64-Games	Disk Kass	C64-Strategie-Games	88000er Games	Amiga	ST
Apollo 18	49,95 / 39,95	Battle Cruiser	79,95	Battle Tale 1,2 Jo	89,95 89,95
Bard's Tale 1/2/3	59,95 / 39,95	Bernmark	49,95	Buggy Boy	59,95 59,95
Euro Soccer	49,95 / 39,95	Battleground	69,95	Carrier Command	59,95 59,95
Earth Orbit Station	59,95	Battlefront	69,95	Euro Soccer	59,95 59,95
Flugger	44,95 / 34,95	Computer Ambush	69,95	Football Manager 2	89,95 89,95
Football Manager 2	49,95 / 39,95	Carrier Force	79,95	Frek & Fergel	89,95 89,95
Impossible Mission 2	45,95 / 35,95	Kampfjäger 1988	79,95	Maverick	89,95 89,95
Indicator 2	45,95 / 35,95	Midich Brigade	79,95	Out Run	59,95
Phalanx	55,95 / 44,95	Nam	69,95	Sargon III Schach	89,95
Roadblasters	45,95 / 35,95	Panzer Grenadier	89,95	Sundog	89,95
Squadmaster	44,95 / 34,95	Patton VS. Rommel	89,95	Superstar Icehockey	79,95 79,95
Splinter	45,95 / 35,95	Rabot Charge	79,95	Sub Battle Slim	89,95 59,95
Strike Fleet	54,95	Roadwarrior	59,95	Star Ray	89,95
Stealth Fighter	55,95 / 44,95	Sons of Liberty	79,95	Space Harrier	89,95
Streetport Soccer	48,95 / 39,95	Warship	79,95	Street Gang	89,95 89,95
The Train	48,95 / 39,95	Wargame Const. Bat	59,95	Virus	89,95
Wasteland	55,95	Wargame (Grand)	59,95	Victor	69,95 69,95
Winter Games Ed.	49,95 / 39,95				

VERSAND PER NH + DM 5,- PORTO/VERPACKUNG
LASSEN SIE SICH VON UNSERER SCHNELLIGKEIT ÜBERZEUGEN!
24 STD. BESTELLANNAHME
LADENLOKAL 4050 MÖNCHENGLADBACH 1, REGENTENSTRASSE 178

02161 /
21639

DIABOJO



»Der Versand mit dem höchsten Preis«

Guten Tag.

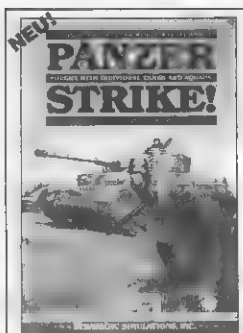
Wir machen keine großen Worte. Aber wir schicken jedem unsere Spiele-Liste für alle Commodores, Ataris, Amstrads, Schneiders, PCs...

Und wer uns kennt, bleibt uns treu. Denn Preis und Service sind o.k.!

Bis bald.

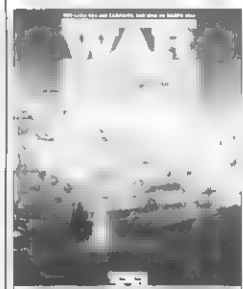
DIABOJO

Postfach 1640/2
7518 Bretten
07252/86699



Taktische Gefechtsimulation, 3600 Felder großes Spielfeld mit topografischem Gelände, 250 Waffensysteme aus WKII, 1-2 Spieler, Spieldauer 30 Std. Ostfront, Westfront und Afrika
Deutsches Handbuch

C64 DM 99,-



Strategische Simulation im Südpazifik 1942-1943. 79 Schiffsklassen, Träger, Schlachtschiffe, Zerstörer etc.

Deutsches Handbuch
1-2 Spieler, Spieldauer 50 Std
Apple, C64 DM 109,-



Für 1-3 Spieler, Szenario-Generator
Deutsches Handbuch
für Amiga, Atari ST und IBM

DM 129,-

Alle Spiele ab Lager lieferbar
Farbkatalog gegen 1,- DM
in Briefmarken!

THOMAS MÜLLER

COMPUTER-SERVICE
Postfach 2526, 7600 Offenburg
Telefon 0781/76921

Sven Faulhaber's Softwareversand

COMMODORE 64	Amiga	ATARI ST
Produkt	Produkt	Produkt
Archie Force Four	Bard's Tale	Bard's Tale
Bard's Tale III	Buggy Boy	Buggy Boy
Battle Commander	Carrier Command	Carrier Command
Battlefront	Euro Soccer	Euro Soccer
Football Manager 2	Frek & Fergel	Frek & Fergel
Impossible Mission	Maverick	Maverick
Legend of the Sword	Out Run	Out Run
Phalanx	Sargon III Schach	Sargon III Schach
Strike Fleet	Sundog	Sundog
Stealth Fighter	Superstar Icehockey	Superstar Icehockey
Streetport Soccer	Sub Battle Slim	Sub Battle Slim
The Train	Star Ray	Star Ray
Wasteland	Space Harrier	Space Harrier
Winter Games Ed.	Street Gang	Street Gang
	Virus	Virus
	Victor	Victor

Groß Info gegen frankierten Rückumschlag »Bitte Computersystem angeben!
SE Soft, Abt. F. Mühlenweg 7, 3401 Seulingen
24h-Bestelltelefon (05507) 2361 »Bestellungen über 100,- DM mit Versandkostenfrei

Hier ist sie endlich die High-Score-Ecke in der Power Play, die in vielen Leserbriefen gewünscht wurde.

Wir zählen natürlich auf Eure Mitarbeit. Uns sind High Scores zu allen Computer-, Video- und Automaten-Spielen herzlich willkommen. Wir picken uns dann jeden Monat die Top-Leistungen heraus und veröffentlichen sie. Klar, daß auch die Namen der Super-Spieler genannt werden.

Eines solltet Ihr allerdings bedenken: Wenn wir merken, daß bei 90 Prozent der Einsendungen geschummelt wird, dann werden wir die High-Score-Ecke wieder begraben. Seid also fair, und schickt uns nur ehrlich erspielte High-Scores, die ohne POKES oder

Cheat-Modi zustande gekommen sind. Es wäre toll, wenn Ihr dazuschreiben würdet, ob Ihr spezielle Taktiken angewandt habt, oder ob im 285. Level noch etwas ganz Außergewöhnliches passiert.

Um Euch ein bißchen anzu-spornen, haben wir hier in der Redaktion unsere High-Score-Büchlein durchgeschaut und ein paar aktuelle Scores herausgepickt. Also keine Müdigkeit verschützen und ran an die Joysticks beziehungsweise Joypads. Schickt Eure High-Scores an folgende Adresse: Markt und Technik Verlag Redaktion Power Play Kennwort: Hall of Fame Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München

(mg)

Heinrich:

Bomb Jack (ST): 206.360

Bionic Commando (C 64): 57.580

Punch-Out (Nintendo): Piston Honda II in 2:01:97 Minuten versemmt

Boris:

Virus (ST): 27.349

Impossible Mission II (ST): 57.100

Rescue on Fractalus (C 64): 81.708

Martin:

R.C. Pro Am (Nintendo): 150.071

R-Type (Spielautomat): 243.400

Fantasy Zone II (Sega): 271.700

Galaga 88 (PC-Engine): 1.050.060

Anatol

Star Wars (ST): 1.106.780

Punch-Out (Nintendo): 0:42:00 Minuten, um Glass Joe wegzuputzen

LESERBRIEFE

»Super« oder »Hilfe!«

Die recht kritischen Bewertungen der einzelnen Spiele finde ich sehr gut und unerläßlich. Zwar wurde schon des öfteren von Euch ein Spiel zerrissen, von dem ich persönlich sehr begeistert war, aber die Kritiken waren bei ehrlichem Zugeständnis meist gerechtfertigt.

Wenn ich mich aufgrund von Vorankündigungen auf ein Spiel freue, bin ich immer sehr auf Eure Bewertungen gespannt. Da fällt mir nicht gleich das Gesicht runter, wenn da ein »Na ja« rauskommt. Die Wertung wird ja schließlich vom jeweiligen Tester begründet. Ich wage dann immer ab, ob die aufgeführten Gründe die zu einer Abwertung führten, für mich von Bedeutung sind. Bin ich aber ein begeisterter Fan eines bestimmten Spiel-Genres, hält mich keine Kritik vom Kauf ab. Manchmal halte ich sogar negative Bewertungskriterien für positiv

(Ihr: »Zu langatmige Spiel-Sequenzen«. Ich: »Gottlob auch mal eine Entspannungsphase«).

Ich finde es daher nur natürlich, daß es vorkommen kann, daß der eine Tester »Super« sagt und der andere nur »Na ja«. Das zeigt doch ganz klar, wie unterschiedlich die Geschmäcker sind.

Gerhard Schulz, Isthofen

Briefe her!

Habt Ihr Fragen, Kritik, Lob und Anregungen auf Lager? Wollt Ihr Eure Meinung zur Spiele-Szene und Power Play loswerden? Dann nichts wie ran an Griffel oder Textverarbeitung und einen Leserbrief geschrieben! Unsere Adresse lautet:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Japanisch für Anfänger

In Ausgabe 5 habt Ihr gefragt, wer den japanischen Text auf dem Bildschirmfoto auf Seite 16 übersetzen kann. Egal, ob das ernsthaft gemeint war oder nicht, möchte ich dies tun. Die alte Frau sagt zu dem Titelhelden: »Ach, du willst diesen Kristall zum Tempel zurückbringen! Durchquere den Tunnel, der im Norden liegt«.

Yoshi Tambo, Hamburg

Über diesen Brief haben wir uns ganz besonders gefreut. Wir haben offengestanden nicht geglaubt, daß einer unserer Leser in der Lage wäre, den japanischen »Zelda II«-Text zu übersetzen. Yoshi hat's toll hinbekommen, wofür wir uns ganz herzlich bedanken. (hl)

Pink Patzer

Zum »Pink Panther«-Test in Ausgabe 5: Ihr schreibt, daß die ST-Version kein Scrolling hat. Das stimmt nicht! Die ST-Version scrollt, aber dafür die CPC-Version nicht.

Simon Menzel, Naderstetten

Hoppla, diese Verwechslung war wirklich meine Schuld. Vielen Dank an Simon und alle anderen Leser, die mich auf den Fehler aufmerksam gemacht haben. (hl)

Woher?

Rennt Ihr den Softwarefirmen die Bude ein, um an neue Testmuster zu kommen, oder wartet Ihr, bis ein Händler Euch ein Programm zuschickt? Manchmal vergeht zwischen dem Erscheinungsdatum eines Programms und dem dazugehörigen Testbericht nämlich eine ganz schöne Zeitspanne; bei anderen Zeitschriften ist das allerdings nicht anders.

Andreas Kleemann, Norderney

Wir bekommen unsere Testmuster direkt von den Softwarefirmen. Daß Spiele-Tests manchmal ein wenig spät erscheinen, hat einen anderen Grund: Der Redaktionsschluß von Power Play ist mehrere Wochen vor dem Erscheinungstag. Erscheint ein Spiel nach Redaktionsschluß, können wir's erst eine Ausgabe später testen. Ein konkretes Beispiel anhand der Seite, die Ihr gerade lest: Die Power Play-Ausgabe, in der sie steht, ist seit Mitte September erhältlich. Geschrieben habe ich diese Seite... Moment, wo ist der Kalender (Raschel-Raschel)... Ende Juli, also gut sechs Wochen vorher. Diese Zeitprobleme haben wir natürlich auch mit fast allen Spiele-Tests. Wenn wir ein Vorab-Muster von einem Spiel bekommen, können wir natürlich wesentlich aktueller berichten. (hl)

23 WEGE, IN DIE GESCHICHTE DES SPORTS EINZUGEHEN

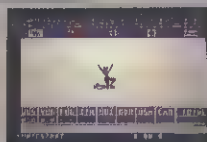


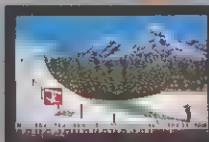
FIGURE SKATING



100M DASH



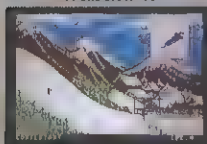
SPEED SKATING



HOT DOG



FREESTYLE RELAY (SWIMMING)



SKI JUMP



BOBSLED



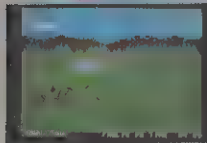
TRIPLE JUMP



ROWING



JAVELIN



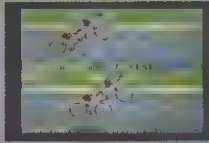
SHOW JUMPING



HIGH JUMP



FENCING



CYCLING

Screenshots taken from CBM 64/128, Spectrum and Amstrad formats.

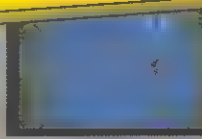
Summer Games
I+II - brandneu
für Spectrum und
Amstrad Schneider



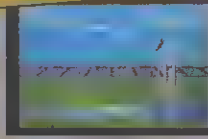
erhältlich für
C64/128
Spectrum
Schneider/
Amstrad

Vorläufe vor dem Hauptturnier
Die ersten beiden Plätze werden für die
Hauptturniere vergeben. Die weiteren
Plätze werden in den Vorläufen vergeben.

U.S. Gold Ltd
Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX, Tel: 021 356 3388



CANOEING



POLE VAULT



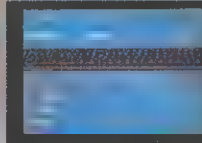
BIATHLON



GYMNASTICS



FREE SKATING



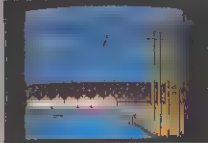
100M FREESTYLE (SWIMMING)



SKEET SHOOTING



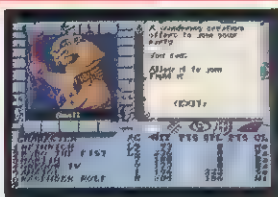
4 x 400M RELAY



DIVING

Vertrieb Rushware Mitvertrieb MICRO-HÄNDLER Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 Distribution in Österreich Karasoft, in der Schweiz Thali AG

The Bard's Tale II (Amiga)



POWER-Wertung: 83
Amiga (Apple II, C 64)
49 bis 69 Mark (Diskette)
Electronic Arts

»The Bard's Tale II« gibt's jetzt endlich für den Amiga. Das Programm ist umfangreicher und wesentlich schwerer als der Vorgänger. Dank einer neuen »Save«-Funktion kann man jetzt jederzeit einen Spielstand speichern. Für fast alle Monster gibt es neu gezeichnete Grafiken. Die sehen zwar ganz imposant aus, kommen aber nicht an die Qualität der Bilder von Bard's Tale I auf dem Amiga heran. Wer einigermaßen englisch kann und Monster nicht fürchtet, ist bei den neuen Abenteuern im Bardenland gut aufgehoben. (hl)

Chubby Gristle (Amiga)

Lange Zeit sind wir von Plattform-Hüpf-Spielchen im »Jet Set Willy«-Stil verschont geblieben. Nun beschert uns Grandslam mit »Chubby Gristle« ein Programm, das aus dem Jahr 1985 stammen könnte. Wer pixelgenaue Sprünge sowie Krümel-Sprites mag und sich von der mäßigen Grafik nicht abschrecken läßt, dem wird das Spiel am ehesten gefallen. Leider gibt es nur gut 20 Bilder, in denen verschiedene Gegenstände einzusammeln sind. Ähnliche Programme wie »Monty on the Run« übertreffen dieses Werk um Längen. Chubby Gristle ist wirklich nur für absolute Fans dieses Spiel-Genres interessant. (mg)

POWER-Wertung: 29
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Grandslam

Beyond the Ice Palace (Amiga)

Die Amiga-Version von »Beyond the Ice Palace« unterscheidet sich nur durch besseren Sound von der ST-Version. Ein mutiger Schwertkämpfer muß sich den Weg

durch drei Levels bahnen. Ein paar verschiedene Waffen helfen, die vielen Gegner wegzuputzen. Leider gibt es einige Stellen, die man nur mit Glück überstehen kann. (mg)

POWER-Wertung: 60
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Elite Systems

Superstar Ice Hockey (Amiga)

Eine der anspruchsvollsten Sport-Simulationen liegt jetzt endlich auch für den



POWER-Wertung: 89
Amiga (Atari ST, C 64, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Mindscape

ANTI-BUSINESS-PROGRAMME!

Brandneue C64			
CASS	DISK	CASS	DISK
Asterix im Morgenland	49,80	Four Smash Hits	35,90 49,90
Bad Car	29,90 39,90	Gauntlet II	29,90 39,90
Bard's Tale I	49,80	The Living Daylights	39,90 49,90
Bismarck	29,90 39,90	Lucky Luke Hologramme	49,80
Bismarck II	29,90 39,90	Outrun II	25,90 35,90
Blueberry	49,80	Quicks	29,90 39,90
Chuck Norris's AFT	49,80	Real October	39,90 49,90
Comcast School	29,90 39,90	Solid Gold	39,90 39,90
Contra	39,90 49,90	Sonoma's Key	25,90 39,90
Diablo	29,90 39,90	Starfox	39,90 49,90
Drifter	29,90 39,90	Sub Battle Simulator	39,90
Elite Collection	49,80 59,80	Trantor	25,90 29,90
Exolon	29,90 39,90	War I II, South Pacific	59,80
Fields of Fire	29,90 39,90	World Tour Golf	39,90
Flunky	29,80 39,80		

IBM und Kompatibel	
2218 Baker Street	69,90
Arctic Fox	69,90
Blueberry	59,90
The Guild of Thieves	59,90
Impact	69,90
Indoor Sports	79,90
Jinx	69,90
Knights Orc	69,90
Lucky Luke Hologramme	49,80
Madroom Marie	249,00
Newsroom PRO	12,90
Pakistan	79,90
Princedom	59,90
Space Quest II	89,90
Starlight II	89,90
The Pawn	89,90
Tomb Raider	89,90

King's Quest I, II, III
 3-D Grafik-Adventures
 im Anti-Business-Superpack
 Alle 3
 Programme DM **99,90**
 Für Amiga, Atari ST, IBM PC

Public-Domain Software
 Wir haben über 1300 Disks mit mehr als 5000 IBM-PC-Programmen, die wir ab DM 5,- weitergeben. Kurzbeschreibungen und Directories sind auf 5 (fünf) Disketten, die Sie gegen DM 10,- bei uns anfordern können.

Schneider			
CASS	DISK	CASS	DISK
Bonanza	29,90 39,90		
California Games	29,90 39,90		
Casual Capers	29,90 39,90		
Chaser	29,90 39,90		
Eisen (Sonne)	29,90 39,90		
Flunky	29,90 39,90		
Game Over	29,90 39,90		
Gravitar II	29,90 39,90		
Gryzor	29,90 39,90		
Heavenly	29,90 39,90		
Heavenly During Off	29,90 39,90		
Hitman	29,90 39,90		
Master of the Universe	29,90 39,90		
Pyramid	29,90 39,90		
Pyramid II	29,90 39,90		
Pyramid III	29,90 39,90		
Pyramid IV	29,90 39,90		
Pyramid V	29,90 39,90		
Pyramid VI	29,90 39,90		
Pyramid VII	29,90 39,90		
Pyramid VIII	29,90 39,90		
Pyramid IX	29,90 39,90		
Pyramid X	29,90 39,90		
Pyramid XI	29,90 39,90		
Pyramid XII	29,90 39,90		
Pyramid XIII	29,90 39,90		
Pyramid XIV	29,90 39,90		
Pyramid XV	29,90 39,90		
Pyramid XVI	29,90 39,90		
Pyramid XVII	29,90 39,90		
Pyramid XVIII	29,90 39,90		
Pyramid XIX	29,90 39,90		
Pyramid XX	29,90 39,90		
Pyramid XXI	29,90 39,90		
Pyramid XXII	29,90 39,90		
Pyramid XXIII	29,90 39,90		
Pyramid XXIV	29,90 39,90		
Pyramid XXV	29,90 39,90		
Pyramid XXVI	29,90 39,90		
Pyramid XXVII	29,90 39,90		
Pyramid XXVIII	29,90 39,90		
Pyramid XXIX	29,90 39,90		
Pyramid XXX	29,90 39,90		

SOFORT-BESTELLUNG
PER TELEFON:
09 11/28 82 86

Spectrum	
100 Darts	29,90
100 Darts II	29,90
100 Darts III	29,90
100 Darts IV	29,90
100 Darts V	29,90
100 Darts VI	29,90
100 Darts VII	29,90
100 Darts VIII	29,90
100 Darts IX	29,90
100 Darts X	29,90
100 Darts XI	29,90
100 Darts XII	29,90
100 Darts XIII	29,90
100 Darts XIV	29,90
100 Darts XV	29,90
100 Darts XVI	29,90
100 Darts XVII	29,90
100 Darts XVIII	29,90
100 Darts XIX	29,90
100 Darts XX	29,90
100 Darts XXI	29,90
100 Darts XXII	29,90
100 Darts XXIII	29,90
100 Darts XXIV	29,90
100 Darts XXV	29,90
100 Darts XXVI	29,90
100 Darts XXVII	29,90
100 Darts XXVIII	29,90
100 Darts XXIX	29,90
100 Darts XXX	29,90

Amiga	
Band's Tale I	29,90
Band's Tale II	29,90
Band's Tale III	29,90
Band's Tale IV	29,90
Band's Tale V	29,90
Band's Tale VI	29,90
Band's Tale VII	29,90
Band's Tale VIII	29,90
Band's Tale IX	29,90
Band's Tale X	29,90
Band's Tale XI	29,90
Band's Tale XII	29,90
Band's Tale XIII	29,90
Band's Tale XIV	29,90
Band's Tale XV	29,90
Band's Tale XVI	29,90
Band's Tale XVII	29,90
Band's Tale XVIII	29,90
Band's Tale XIX	29,90
Band's Tale XX	29,90
Band's Tale XXI	29,90
Band's Tale XXII	29,90
Band's Tale XXIII	29,90
Band's Tale XXIV	29,90
Band's Tale XXV	29,90
Band's Tale XXVI	29,90
Band's Tale XXVII	29,90
Band's Tale XXVIII	29,90
Band's Tale XXIX	29,90
Band's Tale XXX	29,90

ATARI ST	
2218 Baker Street	79,90
Asterix im Morgenland	49,80
Arctic Fox	69,90
Blueberry	59,90
Brian C. Football	59,90
Brian C. Football II	59,90
Brian C. Football III	59,90
Brian C. Football IV	59,90
Brian C. Football V	59,90
Brian C. Football VI	59,90
Brian C. Football VII	59,90
Brian C. Football VIII	59,90
Brian C. Football IX	59,90
Brian C. Football X	59,90
Brian C. Football XI	59,90
Brian C. Football XII	59,90
Brian C. Football XIII	59,90
Brian C. Football XIV	59,90
Brian C. Football XV	59,90
Brian C. Football XVI	59,90
Brian C. Football XVII	59,90
Brian C. Football XVIII	59,90
Brian C. Football XIX	59,90
Brian C. Football XX	59,90
Brian C. Football XXI	59,90
Brian C. Football XXII	59,90
Brian C. Football XXIII	59,90
Brian C. Football XXIV	59,90
Brian C. Football XXV	59,90
Brian C. Football XXVI	59,90
Brian C. Football XXVII	59,90
Brian C. Football XXVIII	59,90
Brian C. Football XXIX	59,90
Brian C. Football XXX	59,90

IBM-PC/XT are trademarks of International Business Machines Corp. MS-DOS and GW Basic are the trademarks of Microsoft Corp.
 Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten, bei Vorkasse mit Scheck DM 2,50, bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 0911/28 82 86

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

☐ Hiermit bestelle ich für den Computer nachstehende Programme per ☐ Nachnahme (+ Kosten 5,90)

☐ Ich hätte gerne die 5 Directory Disks der Public Domain-Software für DM 10,- ☐ Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50)

☐ Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer ☐ Geld liegt bei ☐ per Nachnahme

Bitte Anschrift nicht vergessen ☐ Unterschrift

1 2 3

T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

Amiga vor. »Superstar Ice Hockey« ist eine gelungene Mischung aus Strategie- und Sport-Spiel. Bauen Sie einen guten Kader auf, besetzen Sie die Angriffsreihen mit den richtigen Spielern und dann geht's aufs Eis. Während eines Spiels kann man die taktische Marschroute bestimmen und per Joystick Mittelstürmer und Torwart des eigenen Teams steuern. Nach jedem Spieltag wird die aktuelle Tabelle mit allen Ergebnissen gespeichert. In einem Trainings-Modus können auch zwei Spieler gegeneinander antreten.

Die Amiga-Umsetzung ist spielerisch mit dem C 64-Original identisch. Die Grafik ist auf dem Amiga ein wenig bunter, den Sound kann man vergessen. Die spielerischen Qualitäten des Programms überzeugen aber immer noch. Wenn man sich erst einmal an die nicht gerade einfache Steuerung gewöhnt und fleißig das Handbuch gewälzt hat, kehrt man immer wieder zu diesem langfristig motivierenden Programm zurück. (hl)

Soccer Games (Amiga)

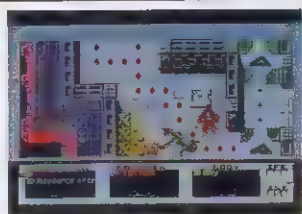
»Soccer Games« ist ein Strategie-Spiel im Stil von »Football Manager«. Man pickt sich eine von 18 Bundesliga-Mannschaften und versucht, sein Team durch geschickte Spieler-Transfers und die richtige Aufstellung von Sieg zu Sieg zu führen. DFB-Pokal und Europacup dürfen da nicht fehlen. Die aktuelle Version ist auf dem neuesten Bundesliga-Stand. Die Teams der Saison 88/89 und die aktuellen Spieler-Namen fanden Berücksichtigung. Die Programm-Idee ist nicht ganz neu, aber Fans von Fußball-Strategiespielen werden mit »Soccer Games« ein paar unterhaltsame Stunden verbringen. (hl)

POWER-Wertung: 54

Amiga

40 Mark (Diskette) * Stefan Schwarz, Stuttgart

Pandora (Amiga)



POWER-Wertung: 53

Amiga (Atari ST, C 64, CPC)

35 Mark (Kassette),

39 bis 69 Mark (Diskette) * Firebird

Ein Riesen-Raumschiff kehrt zur Erde zurück. Viele Besatzungsmitglieder sind tot, grimmige Roboter patrouillieren durch die Gänge und der Bord-Computer scheint das Opfer eines kleinen Software-Fehlers geworden zu sein...

Firebirds Weltraum-Action-Adventure »Pandora« spielt sich auf dem Amiga genauso wie auf dem C 64. Die Grafik wurde allerdings komplett neu gezeichnet und das Scrolling ist sehr umständlich. Warum wohl? Na klar: Die ST-Version wurde schnell mal rübergeschauelt. Amiga-Fans sollten nicht allzu sehr grollen, denn Pandora ist eines der besseren Action-Adventures für ihren Computer. (hl)

Future Tank (Amiga)

Satte 50 Levels voller Panzer-Action bietet »Future Tank« für den Amiga. In jeder Runde haben Sie immer dieselben zwei Ziele: das Tor zum nächsten Level finden und sich von feindlichen Einheiten nicht erwischen lassen.

Trotz der ordentlichen Grafik ist Future Tank nur ein recht simples Ballerspiel ohne Glanzpunkte. Man kurvt mit seinem

Privat-Panzer über das nach allen Seiten scrollende Spielfeld und legt sich mit schußgewaltigen gegnerischen Panzern und Flugzeugen an. Extrawaffen gibt's nur in Form von Doppel-, Dreifach- oder Fünffach-Schüssen. Der Reiz, die höheren Levels zu sehen, hält sich wegen dem öden Spielprinzip arg in Grenzen. (mg)

POWER-Wertung: 26

Amiga

49 Mark (Diskette) * Time Warp

Arkanoid II: Revenge of Doh (ST)

Keine Frage: Das ist die beste unter den vielen Breakout/Arkanoid-Variationen für den ST. Witzige Extras und tolle Grafik, gute Sound-Effekte und geschickt ausgedachte Levels machen die Atari-Umsetzung von »Arkanoid II: Revenge of Doh« zu einem Gewinner. Mit der Maus steuert sich das Spiel vorzüglich. Schade nur, daß die High-Score-Liste nicht auf der Diskette verewigt wird. (bs)



POWER-Wertung: 81

Atari ST (C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)

35 Mark (Kassette),

39 bis 69 Mark (Diskette) * Imagine

Spiele Software

Bermuda Projekt	67,95
Craps Academy	67,95
20000 Meilen	50,95
Interceptor	67,95
Icehockey Super	67,95
Arkanoid	50,95
Zoom	50,95
Volleyball Sim	50,95
Re se Mittelp	50,95
Corruption	67,50
Shelox	50,95
Sub Battle Sim	67,50
Pandora	57,00
Alien Syndrom	51,00
Starray	67,95
Return Genesis	59,90
Beyond Ice Palace	67,95

Bei größerer Nachfrage nach einzelnen Spielen kann es unter Umständen zu Lieferverzögerungen kommen

Spiele Software

Fugger	51,00
Screaming Wings	22,50
Obliterator	56,00
GEE BEE AIR Rallye	44,50
Bermuda Projekt	67,95
Grand Slam Tennis	67,95
Pink Panther	44,95
Fred Feuerstein	44,95
Black Lamp	50,95
Tracer	67,95
Indian Mission	50,95
Bards Tale II	67,50
Leatherneck	67,95
Zero Gravity	50,95
Phantasma	50,95
Fire & Forget	67,95
Kartagis	50,95

Spiele Software

Starboy	50,95
Tangle Wood	50,95
Mortville Manor	67,50
Chubby Cristle	57,00
Thundercats	68,95
FUGGER	51,00
Quadranten	50,95
Analien der Röm	67,95
Bionic Commando	67,95
Scrophaser	44,95
INTERCEPTOR	67,95
CARRIER COMMAND	67,95
ATRON 5000	33,95
Craps Academy	67,95
Future Tank	41,65
Bards Tale II	67,95
Pandora	55,00
CORRUPTION	67,95

Public Domain Service

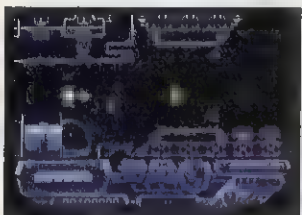
KOPIERSERVICE
über 1400 PD-Disketten
lieferbar. Stand 1.8.88.

Fish 1-150 * Amuse 1-3
Amicus 1-20 * Pfalz 1-60
Chiron 1-79 * Faug 1-61
Panorama 1-84 *
TBAG 1-19 * Auge 1-17
Kick1.2 1-30 * Safe 1-21
Kickstart 1-80 * ACS 1-87
Talfun 1-70 * Tomado 1-30
RW 1-15 * Ruhr 1-15
RPD 1-123 * RNS 1-76 * RMS
CasamiaMiga * und andere

Preis nur im Versand gültig. Preisliste und Public-Domain-Liste im Ordner DM 6,- in Briefumschlag 800 DM inkl. Verschönerung. Versand per JFS innerhalb 2 Tagen in BRD. Versand per Nachnahme oder Vorauszahlung. Auslandsversand nur per Vorauszahlung.

Zynaps (ST)

»Zynaps«, eines der besten horizontal scrollenden Ballerspiele für 8-Bit-Computer, ist nun für den ST erschienen. Technisch zeigt es sich von seiner Schokoladenseite. Das Scrolling ist sehr gut und auch die Sprites sind ordentlich animiert.



POWER-Wertung: 52
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Kein Wunder, sie stammen ja von ST-Grafik-As Pete Lyon. Viele Levels, mehrere Extrawaffen und schön gezeichnete Grafik sorgen zudem für einen positiven ersten Eindruck. Leider spielt sich die ST-Version nicht so gut wie die 8-Bit-Vorbilder. Das eigene Raumschiff ist zum Beispiel viel zu groß. Man hat kaum Platz, den zahlreichen Gegnern und den nicht zerstörbaren feindlichen Schüssen auszuweichen. Oft gibt es absolut unmögliche Situationen, in denen man einfach keine Chance zum Überleben hat. Zynaps ist eindeutig zu schwer. Durchschnitts-Spieler werden kaum den ersten Level schaffen. (mg)

Phantasm (ST)

Ein schlaues Kerlchen von Programmierer, dieser Ron deSanti. Erst hat er die offiziellen Umsetzungen von »Tau Ceti« und »Academy« für den ST programmiert, dann verwendet er just dieselbe 3D-Grafik, um auf der Schnelle ein eigenes ST-Spiel namens »Phantasm« zu entwickeln. Der müde »Tau Ceti«-Clone strotzt nur so vor konfuse Action und langweiligen Wiederholungen. Bei diesem Programm sucht man vergeblich die auf der Packung versprochene Fantasie. (bs)

POWER-Wertung: 29
Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ Exocet

Mindfighter (ST)

Bei einem parapsychologischen Experiment wird der junge Robin in eine alptraumartige Welt der Zukunft geschleudert, aus der er nur mit viel Mühe entkommen wird. Das bedrückende Zukunftsbild von »Mindfighter« gibt eine ganz gute Geschichte ab (der dem Spiel beiliegende Roman ist nicht übel, aber leider nur in Englisch), das Adventure selbst ist hingegen auch ziemlich bedrückend. Da gibt es laienhaft digitalisierte Grau-

Grau-Grafiken und ein reichlich nutzloses Menüsystem. Der Parser ist zwar recht intelligent, das Vokabular aber klein. Hinzu kommt, daß Kartenzeichen fast unmöglich ist: Wer einmal nach Westen und gleich wieder nach Osten geht, landet oft nicht da, wo er angefangen hat. Mindfighter ist nur Sammlern und Fans zu empfehlen, die wirklich jedes Adventure gespielt haben müssen. (bs)

POWER-Wertung: 28
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS, Spectrum)
zirka 65 Mark (Diskette) ★ Activision

Street Fighter (ST)

Was nützt die schönste Karate-Grafik, wenn ich jeden Gegner mit ein und demselben Schlag wegputzen kann? So geschehen bei der ST-Version von »Street Fighter«. Zudem ist die Animation der Kämpfer äußerst ruckelig. Und noch ein Manko: daß die High-Score-Liste nicht gespeichert wird, kennt man von anderen Spielen zu Genüge. Daß man aber neben der erreichten Punktzahl noch nicht einmal einen Namen eingeben kann, zeugt nicht gerade vom Können der zuständigen Programmierer. (bs)



POWER-Wertung: 33
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ GDI

Lords of Conquest (ST)

Heute abend schon was vorgenommen? Nein? Wie wär's dann mit ein bißchen Macht und Mut, Intrigen und Invasionen, Strategie und Schurkereien? »Lords of Conquest« lehnt sich eng an das bekannte Brettspiel »Risiko« an und ist jetzt auch für den ST erschienen. Bis zu vier Spieler schmieden hier finstere Pläne, verbünden und bekriegen sich, bis einer alle Ländereien auf der Karte erobert hat. Ein Computergegner, der beim ST besonders gerissen spielt, lädt zu spannenden Solorunden ein. Viele Schwierigkeitsgrade und eine gute Benutzerführung runden diese Umsetzung ab. Kein Strategie-begeisterter ST-Besitzer sollte Lords of Conquest versäumen. (hl)

POWER-Wertung: 85
Atari ST (Apple II, C 64, MS-DOS)
49 bis 69 Mark (Diskette)
Electronic Arts

Peksoft

Computersoftware und Zubehör
Müllerstr. 44, D-8000 München 5
Telefon 089/260 93 80

Der Spielediscounter

AMIGA

Disk

Amag	49,-
Armageddon Man	59,-
Atari 5000	39,-
Bard's Tale I	79,-
Bard's Tale II	79,-
Better Dead Than Alive	49,-
Black Lamp	59,-
Buggy Boy	59,-
Carrier Command	79,-
Druid II	59,-
Down at the Trolls	59,-
Dungeon Master	79,-
Fire and Forget	59,-
Flightsimulator 2	99,-
Footballmanager 2	59,-
Future Tank	39,-
Galactic Invaders	59,-
Grand Slam Tennis	89,-
Gunship	89,-
Intelligence	79,-
Jet	99,-
Leatherheads	49,-
Murder Manor	79,-
Obliivator	89,-
Ooze	39,-
Powerplay	79,-
Phantasia III	79,-
Ports of Call II	69,-
Raise a Bittin' d Erde	69,-
Return to Atlantis	69,-
Rockford	49,-
Sargon	49,-
Scenery Disk Europa	49,-
Sonnet	59,-
Sky Chase	79,-
Sky Fox 2	79,-
Spinworld	49,-
Star Ray	89,-
Street Fighter	69,-
Super Star Icehockey	89,-
Tekn	59,-
Tender	79,-
Three Stooges	79,-
World Tour Golf	79,-
20000 Millionen u. d. Meer	59,-

ATARI ST

Disk

Adventure Creator	99,-
Academy Force Four	99,-
Armageddon Man	99,-
Bard's Tale	79,-
Bermuda Project	99,-
Beyond the Iceplace	59,-
Bolo	89,-
Bomb Jack	29,-
Buggy Boy	59,-
Captain Blood II	69,-
Carrier Command	79,-
Corruption	89,-
Down at the Trolls	59,-
Dungeon Master	79,-
Footballmanager 2	99,-
Flightsimulator 2	99,-
Gauntlet II	49,-
Kaiser	119,-
Killer Quest Triple Pack	69,-
Indoor Sports	99,-
Legends of the Sword	99,-
Leisure Suit Larry	59,-
Mickey Mouse	59,-
Obliivator	89,-
Olds	59,-
Out Run	49,-
Pandora	69,-
Phantasia III	79,-
Return to Atlantis	69,-
Rockford	59,-
Scenery Disk Europa	49,-
Shovel	89,-
Spica Hunter	59,-
Street Fighter	59,-
Summer Olympiad	49,-
Super Star Icehockey	79,-
Super Star Icehockey	79,-
Tekn	59,-
Thundercats	59,-
Ultima IV	99,-
Uninvited	79,-
Virus	79,-
20000 Millionen u. d. Meer	59,-

Diverse Spiele für ST für nur
DM 20,-. Titel bitte tel. erfragen

Besuchen Sie unseren Softwareladen in der
Müllerstr. 44, 8 München 5. Nähe Send-
linger Tor. (Händleranfragen erwünscht)

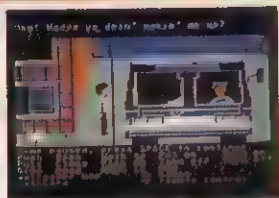
Absender _____

Versand per NN + DM 8,- oder Vorkasse + DM 6,-
Ab DM 350,- Bestellwert porto- und verpackungsfrei
Ausland nur gegen Vorkasse + 10,-

Telefon (089) 260 93 80

Zak McKracken (C 64)

Das neue Spitzen-Adventure von Lucasfilm Games liegt jetzt auch für den C 64 vor. Viel hat sich nicht geändert gegenüber der MS-DOS-PC-Version, die wir in Happy-Computer 9/88 getestet hatten. Die Grafik wirkt auf dem C 64 allerdings noch eine Spur schöner, weil die Farben besser aufeinander abgestimmt sind. Eine deutsche Version ist geplant, aber noch nicht erschienen. Wir halten Euch auf dem laufenden, sobald wir einen genauen Veröffentlichungs-Termin wissen. (be)



POWER-Wertung: 91
C 64 (Apple II, MS-DOS)
59 bis 69 Mark (Diskette) ★ Lucasfilm

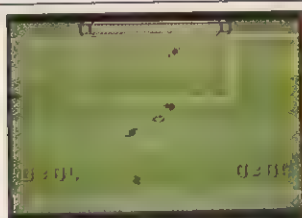
Inserentenverzeichnis

Amiga aktuell	48
Ariola Soft	9, 61
Astro Versand	25
Bienengräber	23
Bornico	2, 11, 19, 63
Computer Service	39
Computer Shop	29
CWM	35
Datenservice	25
Diamondsoft	39
Fantastico	27
Gebauer	45
GO-TO Datascenter	35
International Software	45
Joysoft	35
Kingsoft	64
Klinger Versand	45
Korona Soft	13, 33
Lindenschmidt	31
Munichsoft	31
Peksoft	49, 51
Rätz-Eberle Verlag	39
Rushware	7, 16, 17, 21, 43, 56, 57
SF Soft	39
TS Datensysteme	47

Supercup Football (C 64)

Dauerbrenner Fußball auf dem C 64: »Supercup Football« ist zwar keine perfekte Simulation dieser Sport-Art, aber nach einer Runde »Euro Soccer '88« eine ausgesprochene Wohltat. Außerdem kostet Supercup Football nur 10 Mark, ist aber leider nur auf Kassette erhältlich.

Das Spielfeld wird munter in alle Richtungen gescrollt und von oben gezeigt. Die Grafik ist schlicht, aber übersichtlich. Neun Computer-Gegner und ein Zwei-Spieler-Modus stehen zur Wahl. Es entwickeln sich ganz flotte und torreiche Partien, da man schon mit zwei Weitschüssen das gesamte Spielfeld überqueren kann. Die Ergebnisse haben deshalb oft Handball-Charakter. Für einen Zehner erhält man hier eine insgesamt befriedigende Fußball-Adaption, bei der man sogar Bananen-Flanken à la Manni Kaltz schlagen kann. (hl)



POWER-Wertung: 58
C 64
10 Mark (Kassette) ★ Rack-it

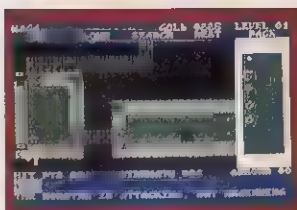
Euro Soccer '88 (C 64)

Auf ST und Amiga konnte diese Fußball-Simulation wenig Lob ernten. Die schöne Grafik wurde durch den zähen Spielfluss ruiniert. Die C 64-Version bietet eine kaum für möglich gehaltene Steigerung — zum Schlechten: die Grafik ist wesentlich schlimmer, spielerische Qualitäten sind nicht vorhanden. Ein neuer Höhepunkt in der Kategorie »Dämliche Computer-Gegner« wird spielend erreicht. Im Finale habe ich den Computer mit 18:0 weggeputzt (und das bei der kürzesten Spielzeit). Handfeste Bugs dürfen da nicht fehlen: Manchmal bekommt der Ball ein rätselhaftes Eigenleben und hüpf wie vom Geisterfuß gekickt über den Rasen, bis nach einigen Sekunden der Spuk ein Ende hat und das Spiel normal weitergeht. (hl)

POWER-Wertung: 16
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Grandslam

Rogue (C 64)

»Rogue« ist ein einfaches Rollenspiel, das auf dem Oldie »Hack« basiert. Die Wiedergeburt dieses Klassikers als Billigspiel hat aber ihre Tücken. Leider findet man in den Dungeons kaum Nahrung, so



POWER-Wertung: 27
C 64 (CPC, Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Mastertronic

daß man spätestens im 8. Level den Löffel abgibt. Was völlig fehlt, sind die vielen kleinen Überraschungen, die Hack bietet und die das Spiel erst interessant machen. Et was erfreulicher spielt sich Rogue auf dem CPC, auch wenn die Grafik dafür extrafuzzlig ausgefallen ist. (al)

Dream Warrior (C 64)

Haben Sie Einschlaf-Schwierigkeiten aber keine Tablette zur Hand, um ins Reich der Träume zu gleiten? Dann sollten Sie mal eine Runde »Dream Warrior« spielen. Technisch ist das Programm gar nicht mal schlecht, aber beim Spiel-Design hapert's gewaltig. Da kommen Gegner in konfusem Angriffsformationen auf ein lustlos ballendes Sprite zu. Um weiterzukommen, muß man am Boden liegende Kugeln (wahrscheinlich Schlafpillen) auf sammeln und Schalter umlegen. Als Ballerspiel ist Dream Warrior zu konfus, als Action-Adventure zu simpel. Das Spiel provoziert höchstens ein schlappes Gähnen; davon träumen will man lieber nicht. (al)

POWER-Wertung: 33
C 64 (CPC, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)
U.S. Gold

Bionic Commando (CPC)

Die Umsetzungen des Capcom-Spielautomaten »Bionic Commando« sind recht



POWER-Wertung: 53
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, MS-DOS, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ GO!

unterschiedlich ausgefallen. Am besten spielt sich die C 64-Version; auf dem ST sind Grafik und Sound zwar Spitze, aber diese Version ist viel zu schwer. Die CPC-Adaption ist spielerisch ganz gut gelungen. Die ersten paar Levels sind ohne weiteres zu schaffen und es geht wesentlich fairer zu als beim Atari ST. Die technische Ausführung läßt aber sehr zu wünschen übrig und bremst den Spielwitz erheblich. Auf Musik wurde ganz verzichtet und die farblose Grafik wurde offensichtlich vom Spectrum übergezogen. Schade, daß sich die Programmierer nicht mehr Mühe gegeben haben. In dieser nicht sonderlich attraktiven Form ist die CPC-Version nur Mittelmaß. (hl)

Street Fighter (CPC)

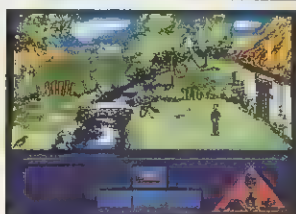
Igitt: die CPC-Umsetzung des Kampfspiels »Street Fighter« leidet unter demselben Makel wie die ST-Version. Wenn man ständig geduckt bleibt und fleißig Fußtritte austellt, hat man schon beim ersten Anlauf keine Probleme, sich bis zum allerletzten Gegner vorzukämpfen. Mit dem rasanten Spielautomaten hat dieser lahme Street Fighter nichts mehr zu tun. Schade um die ganz gut gezeichnete Grafik, ein Doppel-Pfui für den einschläfernden Minimalist-Sound. (hl)



POWER-Wertung: 27
CPC (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ GO!

Indian Mission (MS-DOS)

»Indian Mission« ist ein Action-Adventure zum Abgewöhnen. Man steuert seine Spielfigur durch allerlei Screens, sammelt Gegenstände ein und setzt sie per Tasten-

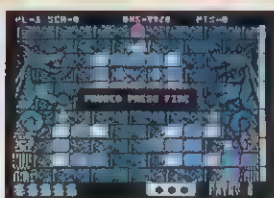


POWER-Wertung: 25
MS-DOS (Amiga, Atari ST, CPC)
49 bis 65 Mark (Diskette) ★ Cocktail Vision

druck ein, was leider herzerreißend stumpfsinnig ist. Die Steuerung ist zudem recht umständlich. Einziges Pluspünktchen bei dieser Software-Enttäuschung: sowohl CGA- als auch EGA-Grafikkarten werden ausgenutzt. (hl)

Solomon's Key (MS-DOS)

Wer Geschicklichkeits-Spiel mag, bei denen man auch ein wenig denken muß, wird bei »Solomon's Key« glücklich werden. Das Plattform-Spiel mit der gewissen Prise Kniffel- und Knobel-Allerlei hat's in sich. Die MS-DOS-Umsetzung ist leider die bislang schlechteste Version. Dieser CGA-Modus ausgenutzt wird, sieht das Programm ein wenig armselig aus. Das gute Spielprinzip wird dadurch zum Glück nicht ruiniert. Man sollte aber unbedingt einen Joystick zur Hand nehmen, um die vielen Levels zu erforschen. Mit der Tastatur spielt sich Solomon's Key nicht sonderlich gut. (hl)



POWER-Wertung: 72
MS-DOS (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

The last Mission (MS-DOS)

Infogrames hat uns mit »The last Mission« eine neue Spielidee beschert. Das Raumschiff besteht hier aus zwei grundverschiedenen Teilen: einem Panzer und einer Turbine mit High-Speed-Laser, die sich frei auf dem Bildschirm bewegen kann. Ziel ist es, den Panzer Bild für Bild zum Zielpunkt fahren; gescrollt wird hier nicht, dafür wird der Bildschirm »umgeblättert«. Oft blockieren Barrieren den Panzer, so daß die Turbine lossausen und den Weg freiballern muß — und das über mehrere Bildschirmen hinweg. Auf einem PC mit 8 MHz (der unbedingt eine CGA- oder EGA-Grafikkarte haben muß) läuft das Spiel flott, fast schon ein wenig zu schnell. Man muß fix reagieren, wenn man nicht eines seiner Bildschirmleben verlieren will. Neben einer idiotischen Hintergrundstory bietet The Last Mission viel Spielspaß und wird den Geschicklichkeitsfans unter den MS-DOS-PC-Besitzern noch so manche heiße Stunde bescheren. (al)

POWER-Wertung: 67
MS-DOS
69 Mark (Diskette) ★ Infogrames

Peksoft

Computersoftware und Zubehör
Müllerstr. 44, D-8000 München 5
Telefon 089/260 93 80

Der Spielediscounter

C64 Cass/Disk

<input type="checkbox"/> Aric Fox	39,—
<input type="checkbox"/> Bard's Tale I	39,— 49,—
<input type="checkbox"/> Bard's Tale II	49,—
<input type="checkbox"/> Bard's Tale III	49,—
<input type="checkbox"/> Beyond the Icepalace dt.	29,— 35,—
<input type="checkbox"/> Canonrider	25,— 35,—
<input type="checkbox"/> Corporation	45,—
<input type="checkbox"/> Desolator	25,— 45,—
<input type="checkbox"/> Down at the Trolls	39,— 49,—
<input type="checkbox"/> Elite	49,—
<input type="checkbox"/> Empire Strikes Back	45,—
<input type="checkbox"/> Flight Sim. II dt.	89,—
<input type="checkbox"/> Fred Feuerstein	35,— 45,—
<input type="checkbox"/> Fugger dt.	29,— 39,—
<input type="checkbox"/> Fußballmanager2 dt.	35,— 45,—
<input type="checkbox"/> Hercules dt.	35,— 45,—
<input type="checkbox"/> Impossible Mission2 dt.	29,— 45,—
<input type="checkbox"/> Jet	89,—
<input type="checkbox"/> Jinxter	55,—
<input type="checkbox"/> Katakis	45,—
<input type="checkbox"/> Mickey Mouse	29,— 45,—
<input type="checkbox"/> Pirates	55,—
<input type="checkbox"/> Pandora	29,— 39,—
<input type="checkbox"/> Power at Sea	45,—
<input type="checkbox"/> Questron II	59,—
<input type="checkbox"/> Salamander	29,— 45,—
<input type="checkbox"/> Scenery Disk Europa	49,—
<input type="checkbox"/> Scenery Disk San Francisco	49,—
<input type="checkbox"/> Star Rank Boxing II	49,—
<input type="checkbox"/> Street Fighter	45,—
<input type="checkbox"/> Street Sports Soccer	49,—
<input type="checkbox"/> Summer Olympiad	49,—
<input type="checkbox"/> Shackled dt.	25,— 35,—
<input type="checkbox"/> Skate or Die	49,—
<input type="checkbox"/> Stealth Fighter	40,— 55,—
<input type="checkbox"/> Stealth Mission	129,—
<input type="checkbox"/> Test Drive	49,—
<input type="checkbox"/> Tetris	39,—
<input type="checkbox"/> Train	45,—
<input type="checkbox"/> Up Perscope	69,—
<input type="checkbox"/> Wasteland	49,—

Jetzt neu für Floppy 1581 auf 35,—

<input type="checkbox"/> Antics	59,—
<input type="checkbox"/> Bad Cat	59,—
<input type="checkbox"/> Giana Sisters	59,—
<input type="checkbox"/> Street Gang	59,—
<input type="checkbox"/> Volleyball Simulator	59,—

Jetzt vorstellen und im September als erster spielen!

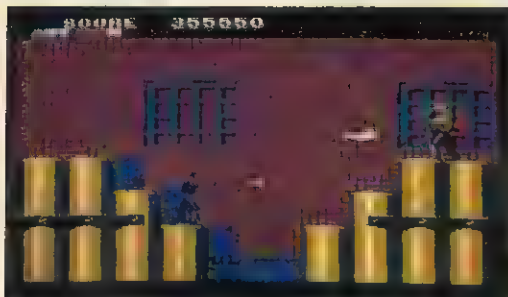
<input type="checkbox"/> Ultima V	79,—
-----------------------------------	------

Besuchen Sie unseren Softwareladen in der Mollerstr. 44, 8 München 5, Nähe Sendlinger Tor.
(Händleranfragen erwünscht)

Absender: _____

Versand per NN + DM 6,— oder Vorkasse + DM 6,—
Ab DM 350,— Bestellwert porto- und verpackungsfrei Ausland nur gegen Vorkasse + 10,—

Telefon (089) 2 60 93 80



Ein Königreich für die Sprung-Magie

hat. Wenn das Magie-Symbol blinkt (das passiert immer nur an bestimmten Stellen eines Levels), darf der Zauberspruch

angewendet werden. Die Flug-Magie ist zum Beispiel in dem Level mit den vielen Schluchten besonders wichtig. (mg)



Die Zutaten sind nicht ganz neu, deren Mischung ist aber ausgesprochen lecker: Shinobi macht wesentlich mehr Spaß, als man nach den ersten ein, zwei Runden vermutet. Ich war mir meiner Meinung eigentlich schon recht sicher («Mittelmäßiges Action-Spiel»), doch als ich das Modul nochmal zu Hause in Ruhe spielte, packte mich das Shinobi-Fieber: Die vielen Extras und Geoner

sowie die auf höheren Levels gute Grafik verlocken immer wieder zu einem Spielchen. Bis auf ein paar eklige Stellen finde ich den Schwierigkeitsgrad auch angemessen: nicht zu hart, aber fordernd.

Zwei Dinge haben mich gestört: die Bonus-Runden, in denen man nochmal tolle Zusatz-Extras abräumen kann, sind eine Spur zu schwer. Und die Tatsache, daß man beim Verlust eines Lebens in jeweiligen Level-Abschnitt wieder von vorne anfangen muß, hat mir schon einige kräftige Flüche entlockt (»Shinobi und zugeht!«). Trotzdem: Insgesamt ist das Modul sehr gut und macht so lange Spaß, bis man es schließlich einmal durchgespielt hat.

Maze Hunter 3D

Sega Master System + 3D-Brille
79 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	78								
Sound	41								
Power-Wertung	51								

Labyrinth-Action ab sofort auch in 3D: Mit dem Sega-Videospiel, »Maze Hunter« und der 3D-Brille dürfen Sie sich dreidimensional mit Monstern prügeln.

Der große Irrgarten ist in fünf Gebiete unterteilt, die sich wiederum aus je vier Levels zusammensetzen. Mit Hilfe von Teleportern wird zwischen drei Stockwerken gewechselt, aus denen jeder Level aufgebaut ist. Um einen Level zu verlassen, braucht man unbedingt den Schlüssel, der irgendwo im Labyrinth liegt.

Damit keine Langeweile aufkommt, ziehen in den Gängen kleine Monster ihre Bahnen.

Am besten wehrt man sich gegen die Unholde mit einem Stock, der griffbereit im Labyrinth liegt. Friedliche Naturen können einen Kampf vermeiden, indem sie über die Monster hinweghüpfen.

In den Gängen verstreut liegen Kisten, die man mit dem Knuppel öffnen kann. Darin verbergen sich neben dem schon erwähnten Schlüssel nützliche Ausrüstungsgegenstände. Aber und zu fliegt ein Ball über das Spielfeld hinweg. Wenn Sie es schaffen, die Kugel im Sprung zu treffen, platzt sie und gibt ein Extra frei (zum Beispiel einen Laser oder »Smart-Bombs«). (mai)



Der tolle 3D-Effekt ist bei unserem 2D-Foto leider nicht erkennbar



Wahnsinn, was für ein 3D-Effekt! So etwas habe ich noch nicht erlebt. Maze Hunter schlägt hier alle bisherigen 3D-Spiele um Längen. Die tolle Grafik (der Marmorboden im zweiten Level sieht irre gut aus) trägt viel zu dem überwältigenden optischen Eindruck bei.

Es ist wirklich ein Jammer, daß das Spielprinzip etwas langatmig ist. Meze Hunter ist eines der typischen »Such-alles-ab-und-sammel-alles-auf«-Spiele. Situationen, in denen man kombinieren oder sogar täufeln muß, gibt es nicht. Leider ist es auch mit der Action nicht weit her. Die fünf Gebiete unterscheiden sich nur durch andere Grafik und immer verwickeltere Labyrinthe.



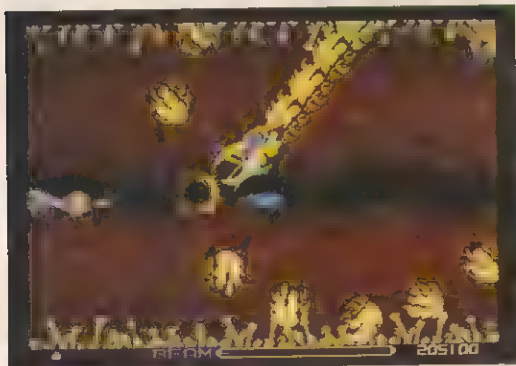
Der Amiga gilt als die Top-Maschine für Spiele-Freaks. Das neue japanische Videospiel »PC-Engine« macht ihm jetzt mit hochkarätigen Modulen wie »R-Type« diese Spitzenposition streitig.

Seit unserem Bericht in der letzten Power Play sitzt ganz Spiele-Deutschland auf heißen Kohlen. Nun ist es soweit: die PC-Engine ist lieferbar. Das kompakte Grundgerät wird zusammen mit einem RGB-Kabel, mit dem man die PC-Engine an jeden handelsüblichen Fernsehapparat oder Monitor mit Scart-Buchse anschließen kann, dem Netzteil (für Deutschland geeignet)



Viel Power auf wenig Platz: die PC-Engine ist kaum größer als eine Compact Disc

Spiele in einer neu



»R-Type II« bietet vier Level mit toller Grafik und Riesen-Sprites

Heinrich: »Zukunft ungewiß«

Bei so exzellenten Spielen wie R-Type fällt es nicht schwer, ein PC-Engine-Fan zu werden. Da es aber im Moment noch wenig Software gibt und nicht ganz klar ist, wann wie viele Titel dazukommen, würde ich mir als Spiele-Freak mit der PC-Engine allein ein wenig verlassen vorkommen. Wer bereits einen Computer oder ein Videospiel-System besitzt, für den/das es reichlich Software gibt, für den ist die PC-Engine das ideale Zweitgerät. Die mangelnde Masse an Programmen wird durch die absolute Spitzen-Qualität einiger Titel mühelos ausgeglichen. Und angesichts der Power, die in ihr steckt, ist die PC-Engine sogar eine relativ preiswerte Maschine.

Martin: »Zur Zeit das Nonplusultra«

Es ist unglaublich schwer mit Worten zu beschreiben, wie fantastisch einige Spiele für die PC-Engine sind. Hätte vor ein paar Monaten jemand behauptet, daß man demnächst R-Type und Galaga '88 in Automaten-Qualität zu Hause spielen kann — ich hätte meine komplette Spiele-Sammlung dagegen gewettet (zum Glück hat mich niemand gefragt). Die PC-Engine ist ein Traum, der nun in Erfüllung ging. Diese Grafik! Dieser Sound! Die Musik von Galaga '88 ist mit das Irre, was ich je zu Hause an Computer-Musik gehört habe. Action-Freaks, denen Qualität lieber als Quantität ist, können sich ruhigen Gewissens die PC-Engine zulegen. Fans von Action-Adventures sollten dagegen vorsichtig sein — oder einen Japanisch-Kurs belegen.



Viele neue Gegner machen »Galaga '88« zum Erlebnis

und einem Joypad ausgeliefert. Für das Set muß man zirka 500 Mark hinlegen.

Neben nur einem Joypad-Port (um zwei oder mehr Joypads anzuschließen, braucht man einen speziellen Adapter, an den dann gleich fünf Joypads passen) und dem Modulschacht bietet die PC-Engine zwei weitere Schnittstellen. Für Deutschland relativ uninteressant ist der TV-Ausgang, da er nur für japanische oder amerikanische NTSC-Fernsehergeräte das richtige Signal liefert. Benutzt man einen PAL-

Fernsehapparat (PAL ist die europäische Fernsehnorm), erhält man nur ein Schwarzweiß-Bild ohne Ton. Wesentlich nützlicher ist die Schnittstelle auf der Rückseite der PC-Engine. Dort wird das mitgelieferte RGB-Scart-Kabel angeschlossen. Ansonsten befindet sich am Grundgerät selber nur noch der Ein- und Aus-schalter.

Das Joypad ähnelt von den Bedienelementen her dem des Nintendo-Systems. Neben der Steuerscheibe und zwei Feuerknöpfen findet man

einen Select- und Run(Start)-Taster auf dem Pad. Ein Joystick für die PC-Engine wird noch nicht angeboten. Da der Joypad-Anschluß sehr ungewöhnlich ist, paßt leider kein anderer Joystick. Ein Reset wird, anders als bei Sega und Nintendo, ebenfalls mit dem Joypad ausgeführt.

Die Spiele werden in Form von schekkartengroßen Cards geliefert, wie man sie schon vom Sega Master-System kennt. Während diese bei Sega nur bis zu 32 KByte Speicherplatz bieten, haben auf den PC-Engine-Cards im Moment bis zu 512 KByte Platz. Für »normale«, etwas größere Module ist bei der PC-Engine leider kein Steckplatz vorgesehen. Trotzdem kann es bald

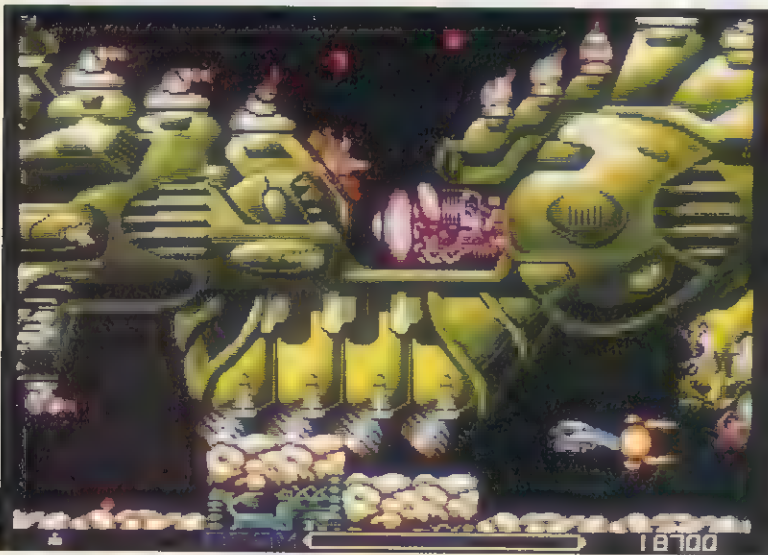
Cards mit eingebauter Batterie geben, um den Spielstand zu speichern. Auf diese »Memory-Cards« passen allerdings nur noch 128 KByte Programm-Code.

Nach so viel Hardware-Erklärungen kommen wir nun zu den wichtigsten Leistungs-Merkmalen einer Spiele-Konsole: zu den Grafik- und Sound-Fähigkeiten der PC-Engine. Wer bislang dachte, der Amiga sei die ultimative Grafik-Kiste, wird von der PC-Engine auf eindrucksvolle Weise eines Besseren belehrt. Was dieses kleine Ding mit seinen 512 Farben an Grafik-Power bietet, ist schier unglaublich. Einige Spiele strotzen nur so vor Farbenvielfalt, herrlich animierten Grafiken



Grafik vom Feinsten: 512 Farben für schöne Bilder

en Dimension



Flucht ist zwecklos: dieser Koloß muß zerstört werden ehe der nächste Level winkt (=R-Type=)



Die Umsetzung der Arcade-Hits ist fantastisch

Boris: »So schön kann Videospielen sein«

Mit der PC-Engine treten die Videospiele in ein neues Zeitalter ein. Nicht nur die hervorragenden Grafik-Fähigkeiten haben mich überzeugt. Auch spielerisch haben einige Module verdammt viel auf dem Kasten. Mein Favorit ist Galaga '88, das für mich das beste Action-Spiel seit Monaten ist. R-Type ist mir noch eine Spur zu schwer; das liegt nicht zuletzt an den Joypads, mit denen ich noch nie so richtig umgehen konnte.

Es ist nicht überheblich zu sagen: Die PC-Engine hält, was sich alle vom Amiga versprochen haben. Ich kann nur hoffen, daß es möglichst bald noch mehr Module für die PC-Engine zu kaufen gibt, weil die paar tollen Spiele alleine den Kohl nicht fett machen. Die angekündigten Programme lassen einen zum Glück recht optimistisch in die Zukunft blicken. Bei mir zu Hause wird man auf jeden Fall sehr bald eine PC-Engine finden — meine erste Videospiel-Konsole überhaupt!

und tonnenweise Fliesen-Sprites. Besonders deutlich zeigen die Module »R-Type I & II« und »Galaga '88« die Grafik-Künste der PC-Engine auf.

Ein weiterer Pluspunkt der PC Engine ist der Sound. Sechs-Kanal-Stereo-Musik bietet außer dieser Wunderkiste kein populärer Computer oder Videospiel. Wenn man das Grundgerät an eine Stereoanlage anschließt, und zum Beispiel das Spiel Galaga '88 startet, sind selbst Synthesizer-Freaks begeistert. Leider nutzen nicht alle zum Test verfügbaren Spiele die fantastischen Sound-Fähigkeiten der PC-Engine aus.

Der einzige Punkt, an dem es bei der PC Engine im Moment noch hapert, ist das Software-Angebot. In Japan gibt es zur Zeit ganze zwölf Spiele. Davon kann man drei bis vier getrost abhaken, da bei diesen Modulen (zumeist Action-Adventures) ohne Japanisch-Kenntnisse kein Blumentopf zu gewinnen ist. Ganzpunkte sind dagegen die schon erwähnten Umsetzungen der Spielhallen-Hits R-Type und Galaga '88. Selbst auf den zweiten Blick kann man, was Grafik, Sound und Spielablauf anbelangt, nur minimale Unterschiede zum Arcade-Vorbild feststellen. Für die nächsten Monate angekündigt sind unter anderem »Dragon Spirit«, »Final Lap«, »Fantasy Zone«, »Space Harrier« und eine Tennis-Simulation.

(mg)

STRASSEN VOLLER AC



Vorsicht vor Graumporten!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anfertigung enthält. Spätere Reparaturen können leider nicht berücksichtigt werden.



Vertrieb: U.S. Gold Computerspiele GmbH,
Mitvertrieb: **MICRO-HÄNDLER** Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2
Distribution in Österreich: Karasoft; in der Schweiz: Thali AG

TION!

ROAD BLASTERS™



Road Blasters

Das ist es nicht einfach mit der
Unverwundbarkeit. Gewinnen wird
schwierig, wenn Ihr den lauernden
Gegner entkommen wollt

Road Blasters

mit all-Action und Geschwindigkeit
der Coin-Up-Version!

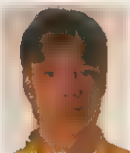
erhältlich für Spectrum,
C64/128, Amstrad, Schneider,
Amiga und Atari ST.



Hot Rod

Segas neuer Automat gibt sich ganz brav und hat nicht einmal eine Hydraulik: »Hot Rod« ist ein Extra-reiches Autorennen.

Grafik	44	
Sound	62	
Power-Wertung	58	



Geht so

Ich glaube, daß sich die anderen Spielautomaten-Hersteller am meisten über Hot Rod freuen. Für die Konkurrenz muß es doch äußerst beruhigend sein, daß selbst der Arcade-Gigant Sega zur Abwechslung einen relativ simplen Automaten ohne Hydraulik und

atemberaubende Spitzen-Grafik herausbringt

Wir Spiele-Freaks dagegen sind wohl alle etwas enttäuscht von dem jüngsten Sega-Sprößling. Hot Rod ist halt ein nettes Autorennen, das besonders zu zweit Spaß macht; eigentlich genau das richtige Spiel für daheim. Ich kann mir aber nicht vorstellen, daß sich Hot Rod in den Spielhallen durchsetzt. Weder Grafik noch Sound haben Automaten-Qualität. Da Hot Rod zudem noch recht schwierig ist, hoffe ich auf eine baldige Computer- oder Videospiel-Umsetzung.



Zwischen den Rennen werden Extras eingekauft

nung ist, daß Bremsen sowieso nicht in Frage kommt, wurde auf ein Bremspedal gleich verzichtet.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Autorennen wird bei Hot Rod nicht gegen die Uhr gefahren. Hier dreht sich fast alles ums Benzin. Ist der Tank leer, ist auch das Spiel beendet. Deshalb sollte man an den Benzin-Kanistern, die unterwegs auf der Straße liegen, nicht einfach vorbeidonnern. Viel Zusatz-Sprit gibt's auch dann, wenn man seinen Wagen als erster über die Ziellinie lenkt.

Auf der Strecke erscheinen zudem ab und zu Punkte-Symbole. Wer fleißig Punkte gesammelt hat, der kann am Ziel seinen Wagen kräftig tunen. Bessere Reifen, einen kräftigeren Motor oder eine gute Stoß-

stange haben noch nie geschadet. Besonders in den höheren Levels mit rutschigem Straßenbelag, Gegenverkehr und Haarnadelkurven sind die Extras unverzichtbar.

Wenn ein Wagen nicht mehr folgen kann, und aus dem Bildschirm zu verschwinden droht, wird er wieder an die Spitze des Feldes gesetzt. Zur Strafe werden einige Liter Benzin abgezogen. (mg)

Wenn man sich an die letzten Spielautomaten von Sega erinnert (zum Beispiel die Action-Spektakel »Afterburner« oder »Thunder Blade«), kommt einem das neue Autorennen der Japaner fast etwas spanisch vor. »Das Ding soll von Sega sein?« werden sich viele fragen, die »Hot Rod« zum ersten Mal sehen. Das Spiel erinnert etwas an Atari's »Super Sprint«.

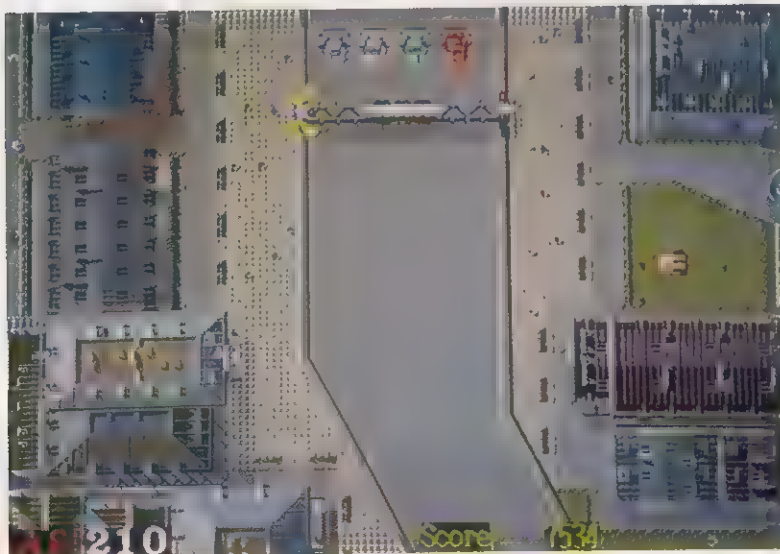
Aus der Vogel-Perspektive sieht man vier Rennwagen um die Wette rasen. Der Bildschirm scrollt dabei fleißig mit. Gesteuert werden die kleinen Flitzer per Lenkrad, das der Automat ebenso in doppelter Ausführung bietet wie Gaspedale zum Beschleunigen. Es können also maximal zwei Spieler gegen zwei Computer-Gegner antreten. Da man bei Sega anscheinend der Mei-



Geht so

Super Sprint mit Scrolling... um dieses Vorurteil kommt man beim Betrachten von Hot Rod nicht herum. Auf tolle neue Ideen stößt man auch im Lauf des Rennens nicht, doch der Automat hat auch seine Stärken. Die Steuerung ist wirklich sehr clever (lenkt man zu hektisch, gerät man in den Kurven ins Schleudern) und es gibt ein paar schmucke Extras zu kaufen. Ich vermisse aber eine kernige Bordkanone um wie bei »RC Pro-Am« die Gegner mit einem beherzten Feuerstoß von der Piste zu putzen.

Hot Rod ist ein netter Automat, den ich öfters spielen würde... wenn er nicht so schwer wäre. Mit einer Mark kommt man nicht sehr weit. Auf höheren Levels kommt auch keine besonders tolle Grafik mehr. So hält sich der Drang, die letzten Groschen zu opfern um weiterzuspielen, wirklich sehr in Grenzen.



◀ Start frei: Zwei Spieler und zwei Computer-Gegner brausen gleich los

The Main Event

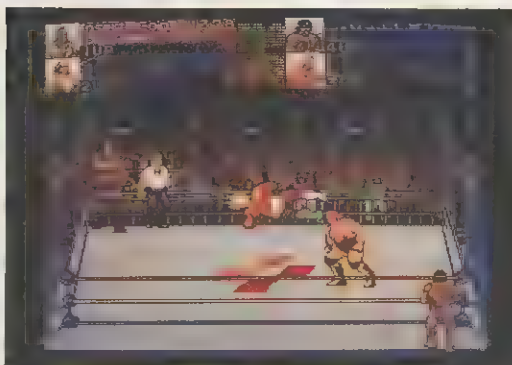
Grafik	58									
Sound	59									
Power-Wertung	65									

Nach dem Erfolg des tollen Eishockey-Spiels »Blades of Steel« bringt Konami mit der Catch-Simulation »The Main Event« eine weitere Sportart in die Spielhallen. Wer Kabelfernsehen empfangen kann und ab und zu die englischen Sender Sky Channel oder Super Channel einschaltet, der dürfte mit dieser ungewöhnlichen, dem Ringen ähnlichen Sportart vertraut sein. Wenn »Killer Kobra« seinem am Boden liegenden Gegner »Holzfäller Toni« eine Riesenschlange vor die Nase hält, tobt das jedesmal ausverkaufte Stadion wie ein Vulkan, obwohl alle Besucher wissen, daß nur perfekte Show und kein sportlicher Wettkampf gegeben wird.


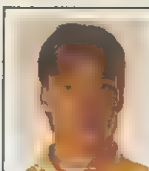
Die Show steht auch bei The Main Event im Mittelpunkt. Neben den üblichen Würfeln und

Schlägen stehen verschiedene Spezial-Techniken zur Wahl. Besonders witzig (und schmerzlich für den Gegner) ist der Sprung von den Seilen auf den Spielpartner. Die knackenden Knochen sind überall im Stadion zu hören. Wem's im Ring zu bunt wird, der kann sich auch auf die Zuschauer-Tribünen flüchten. Die Ruhepause währt allerdings nur kurz, denn der Gegner folgt dem Ausreißer auf Schritt und Tritt.

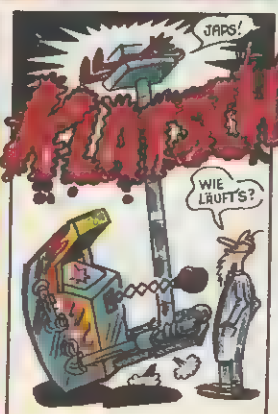
Sollte es Ihnen zu zweit im Ring zu öde sein, können Sie zusammen mit einem Partner auch im Team gegen zwei Computer-Gegner antreten. Zuvor sollte man sich allerdings mit der Steuerung der Catcher vertraut machen. Ein Joystick und drei Feuerknöpfe lassen viele Kombinationen zu... (mg)



Mit einem Krankenhaus-Aufenthalt muß man beim Bildschirm-Catchen zum Glück nicht rechnen — die Show steht im Mittelpunkt



Catchen ist eine der wenigen Sportarten, die ich nicht besonders mag. Ein packendes Fußball-Match spricht mich eher an als diese Mischung aus Sport und Show. Deshalb kann mich Konami Computer-Catchen nicht sonderlich begeistern. Die für Automaten-Verhältnisse schlichte Grafik und etwas staksige Animation der Catcher steigert den Spielspaß auch nicht. Fairerweise muß man sagen, daß Catch-Fans mit The Main Event durchaus zufrieden sein können. Es gibt etliche verschiedene Schlagtechniken und ein paar Spezial-Würfe, die sehr spektakulär sind (schon mal den Klappstuhl-Trick ausprobiert?). Das Glanzstück ist allerdings der Team-Modus.



Gold, Silver, Bronze

Ein pralles Sportspiel-Paket zur Olympiade: Die Sammlung »Gold, Silver, Bronze« vereint drei Epyx-Klassiker mit insgesamt 23 Disziplinen.

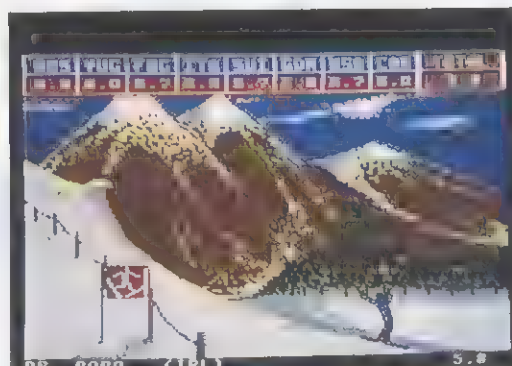
In unserer »Classic«-Reihe stellen wir Euch jeden Monat ein älteres Spiel vor, das einfach in jede gute Software-Sammlung gehört. Diesmal steht sogar ein empfehlenswerter Dreier an: »Summer Games«, »Summer Games II« und »Winter Games« sind drei erstklassige Sportspiele von Epyx, die jetzt wiederveröffentlicht werden. Für relativ wenig Geld bekommt man viel geboten, denn unter dem Namen »Gold, Silver, Bronze« werden die Programme zum Preis von einem Spiel angeboten. Je nach Datenträger zahlt man etwa zwischen 35 und 45 Mark. Dieses Top-Angebot zur Olympiade in Seoul gibt es für C 64, CPC und Spectrum. Die Besitzer von Spectrum und CPC dürfen sich besonders freuen, denn Summer Games I und II erschienen vorher nie für diese Computer.

Bei allen Sportarten können bis zu acht Spieler mitmachen, die jeweils für ein bestimmtes Land starten. Die Disziplinen werden einzeln geladen, wodurch die Kassetten-Versionen zu einer kleinen Geduldsprobe werden. Wer mit Diskette spielt, hat noch einen Vorteil: Bei jeder Disziplin wird die beste Leistung mit dem Namen des Spielers, der sie erreichte, in einer Weltrekord-Liste gespeichert.

Bei Summer Games prüft man sein Geschick beim Stabhochsprung (Timing kritisch), Turmspringen (feucht-fröhlich), 100-Meter-Sprint (wüstes Joystick-Rütteln), 4 x 400-Meter-Staffel (Kräfte einteilen), Gymnastik (Technik und Timing) und Tontaubenschießen



Start frei zu einem Schwimm-Wettbewerb bei »Summer-Games« (C 64)



Trickski-Kunststückchen mit »Winter Games« (C 64)



Bei »Summer Games II« macht man große Sprünge (C 64)

Dazu gesellen sich Trickski (witzig und originell), Biathlon (super simuliert), Skispringen (runter kommt man immer), Eisschnelllauf (dem Rudern von Summer Games II sehr ähnlich) und eine rasante Fahrt auf der Bob-Bahn.

Die drei Programme, die bei »Gold, Silver, Bronze« zusammengepackt wurden, gehören zu den ganz wenigen Evergreens der Computerspiel-Geschichte. Wer sich nur ein bißchen für Sportspiele interessiert und die drei Titel noch nicht hat, sollte hier unbedingt zugreifen. Vor allem im Wettkampf mit anderen Mitspielern kommt Freude auf. Am spannendsten sind dann die Disziplinen, bei denen zwei Spieler gleichzeitig an den Start gehen können.

Viele Softwarefirmen versuchten im Lauf der Zeit, an den Erfolg von Summer Games I & II und Winter Games anzuknüpfen, indem sie ähnlich konzipierte Spiele veröffentlichten. Nie ist es jemandem gelungen, die grafische und spielerische Klasse dieser Evergreens zu erreichen.

Auf und davon

Selbst Epyx tut sich schwer, neue Sportspiele in der Qualität der alten Bestseller zu veröffentlichen. »The Games: Winter Edition« (Jahrgang 1988) ist meiner Meinung nach eine Klasse schlechter als das fast drei Jahre alte »Winter Games«. Dafür gibt es einen guten Grund: viele der Programmierer, die die frühen Games-Titel schrieben, haben die Firma mittlerweile verlassen. Michael Kosaka wechselte zum Beispiel 1987 zu Electronic Arts, wo er die Grafiken zu »Skate or die« zeichnete. Dieses Skateboard-Sportspiel wurde prompt ein Riesen-Hit.

(gute Reaktionen gefragt). Dazu kommen zwei Schwimm-Wettbewerbe, bei denen man jeweils den Joystick gleichmäßig schwenken muß.

Bei Summer Games II kommt es noch mehr auf technische Feinheiten an. Bei Dreisprung, Rudern, Speerwerfen, Springreiten und Radfahren müssen Sie geschicktes Timing beweisen. Das gilt auch für Hochsprung, Fechten und Kajak, doch diese Disziplinen verlangen noch mehr Feingefühl und Übung.

Bei Winter Games stehen sieben eis- und schneehaltige Disziplinen an. Der technisch anspruchsvolle Eiskunstlauf ist gleich zweimal vertreten.

Mit »The Games: Summer Edition« will Epyx wieder an die alten Glanzzeiten anknüpfen. Disziplinen wie Barren-Turnen und Hürdenlauf erwarten Euch hier. Diese Simulation der olympischen Sommerspiele soll in wenigen Wochen für C 64 und MS-DOS-PCs auf den Markt kommen. In einer der nächsten Power Play-Ausgaben werden wir das Programm testen. (hl)

Wenn schon Zehnkampf, dann auch richtig!

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE



Mit dem Meister dieser Sportart
trainiert sich's am besten! Gehen Sie
in Konkurrenz in den Disziplinen
100-m-Lauf, Kugelstoßen, Weitsprung,
Diskuswerfen, 400-m-Lauf, 110-m-
Hürdenlauf, Speerwurf, Hochsprung,

Stabhochsprung und 1500-m-Lauf.
Das erfordert schon eine Menge
Training...

Daley Thompson kämpft um seine
Medaillen auf Commodore 64,
Schneider CPC, Atari ST, Amiga und PC.

----- PP10/88

Name: _____

Straße: _____

PLZ: _____ Ort: _____

An: ariolasoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

Ariola Soft

Das Programm



Pinguine im Weltraum...

...sind kein alltäglicher Anblick. Das neue Sega-Videospiel »Penguin Land« beweist, daß eine Expedition tapferer Pinguine tatsächlich von Planet zu Planet unterwegs ist. Neben diesem Denk-/Geschicklichkeits-Spiel stellen wir Euch weitere Modul-Neuheiten für die Videospiel-Systeme von Nintendo und Sega vor. Außerdem gibt's neue Videospiel-Tips. ▲

Mit viel Power...

...testen wir uns durch die brandneuen Computerspiele. Für die nächste Ausgabe erwarten wir eine ganze Reihe von leckeren Neuheiten. Als Appetit-Anreger seht ihr schon mal ein Bild von »Daley Thompson's Olympic Challenge«. Welche neuen Spiele es für Euren Computer gibt und was sie taugen, verrät Euch die nächste Ausgabe. ►



Programmierer...

...sind auch nur Menschen. Das ist eine der Erkenntnisse, die wir während unseres Besuchs bei Rainbow Arts machten. Bei einer ausführlichen Diskussion mit Mitarbeitern des deutschen Softwarehauses wurde kaum ein Thema ausgelassen. ▼



Und außerdem...

- Die Personal Computer Show gilt als wichtigste Messe der Welt für Computerspiele. Hier werden die Programme vorgestellt, die im nächsten halben Jahr die Szene bestimmen werden.
- Power-Tips:
- Bard's Tale III-Serie
- Starkiller
- High Score-Ecke
- und vieles mehr...

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Michael Lang (lg)
Stellv. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)
Redaktion: Boris Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Gacksch (mg)
Redaktionsassistent: Rita Gietl (289),

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Erich Schulze (Chellayout), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Jens Jancka, Sabina Tennstedt

Titel: Ocean

Auslandarepresentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-8300 Zug, Tel. 042-41 5656, Telex: 862329 mut ch

USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 365-3600, Telex: 752-3351

Österreich: Markt & Technik Ges. mbH, Hermann Raniger, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043-222-8579455, Telex 047-132532

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte und Programm Listings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programm Listings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag publizierte Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180)

Anzeigenverkaufsführung »Populäre Computerzeitschriften«: Alexander Narings (780)

Anzeigenleitung: Thomas Müller (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Bursag (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreislise von Happy-Computer Nr. 5 vom 1. Januar 1988.

Anzeigen-Auslandvertrungen:

England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 0PQ, Telefon: 00 44/1 340 5058, Telex: 00 44/13 41 9602

Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shan E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 0086/27 630052, Telex: 0086/27 6587 67, Telex: 078 529 335

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Leitung Vertriebs-Marketing: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handelsaufgabe: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 98, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-0

Ercheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer«

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon 089/4613-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in diesem Sonderheft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind. Anfragen für Sonderdrucke sind an Herrn Meyer (185) zu richten.

© 1988 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Redaktion »Power Play«.

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Werner Brodt

Leiter Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften: Michael Scharfenberger

Redaktionskoordination »Populäre Computerzeitschriften«: Hans-Günther Beer

Anschritt für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung

und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind täglich zwischen 11 und 12 Uhr und zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl »289« zu erreichen.



OPERATION NEPTUN: TAUCHEN SIE EIN IN DIE ACTION

Eine ganz neue Form von Action und Abenteuer, die man sofort ausprobieren sollte. Eine große Menge Actionspiele erwartet Sie! An Bord eines Jet-Bye, unter Wasser, mit einem Messer zwischen den Zähnen oder auf Ihrem Unterwasser-Scooter, kämpfen sie rücksichtslos gegen die Armeen des GELBEN SCHATTENS, bevor Sie seine Unterwasserstützpunkte endlich von der Karte streichen können.

Hüten Sie sich vor den Angriffen von Haien und Kraken sowie vor den Minenfeldern, mit denen die Tiefen der Meere durchsetzt sind. DAZU gibt es noch ein Taschenbuch mit einem Roman von Bob Morane, einem illustrierten Führer, einem 128-seitigen, farbigen Comic-Buch und einer Geschichte, in der Sie der Held sind, und die Sie um so mehr mit dem Geschehen vertraut macht.

Für weitere Auskünfte schneiden Sie diesen Kupon aus und schicken Sie ihn noch heute an folgende Adresse:
BOMICO Vertriebs und Investitions GmbH
Elbinger Straße 1
6 Frankfurt/Main 90

Operation Ne



Name: _____

Adresse: _____

Rechner: _____

Distributor: **BOMICO**

Elbinger Straße 1, 6 Frankfurt/Main 90, Tel. 069/706050

Erhältlich für: Amiga, IBM-PC, Atari ST mit 2 Disk.

INFOGRAMES



NEUHEITEN FEUERWERK BEI KINGSOFT

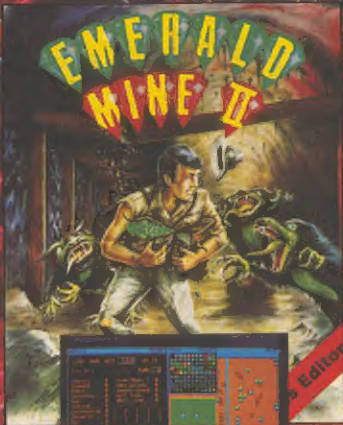


CYBERNAUTS

Alarm im Jahre 3080: Roboter von fremden Galaxien haben unsere Großstadt besetzt. In spannenden Duellen müssen Sie die Cybernauts wieder vertreiben.

Für Amiga Diskette nur

39,-⁹⁵



Hier ist der Nachfolger des großen Arcade-Adventurs EMEALD MINE, das schon viele tausend Amiga-Spieler weltweit begeistert hat und immer beliebtesten und meistverkauften Amiga-Spiele aller Zeiten ist. Auch hier gibt es wieder die Option für 2 Spieler im Teamwork, die das Spiel so populär gemacht hat. Viele neue aufregende Level und ein bedienungsfreundlicher Editor wurden hinzugefügt, mit dem Sie spielend leicht eigene Level erstellen können. — Ein Ich von Emerald Mine begeistert. Mein Name ist... (Name) ist wirklich sehr schön! (PowerPlay 6/88) Für C-64 (64 K) PL 19,95,- C-64/128 Kassetten Diskette Amiga Diskette

19,-⁹⁵ 24,-⁹⁵ 39,-⁹⁵



EXCALIBUR

Ein Weltkamps für Profis und solche, die es werden wollen. Natürlich mit Klasse-Grafik, Digitalsound und vielen Extrawaffen.

Für Amiga Diskette nur

39,-⁹⁵



JUMP MACHINE

In die freiespringende "Spring" und Sammelspielen wird mit Jump Machine ein Programm angeboten, bei dem man eigene Bilder denkbar bequem erstellen kann: mit DPaint!

Für Amiga Diskette nur

39,-⁹⁵



BATTLE PROBE

Die Erde wurde versetzt, von der Menschheit verlassen und von Aliens besetzt. Mit ihrem Kampfboot sollen Sie untersuchen, wo eine Rückkehr zur Erde möglich ist.

Für Atari ST

Diskette nur

49,-⁹⁵



BALL-BLASTA

81 Level mit reinem Vergnügen machen Ball-Blasta zu einem der Spiele, von denen man so schnell nicht loskommt.

Für C-64/128

Kassette nur Diskette nur

14,-⁹⁵ 19,-⁹⁵



CHOPPER COMMANDER

Als Kommander einer Hubschrauber-Formation leiten Sie eine äußerst gefährliche Mission, um 3 Kontinente zu verteidigen.

Für C-64/128

Kassette nur Diskette nur

14,-⁹⁵ 19,-⁹⁵



DRACONUS

Ein außergewöhnliches Arcade-Adventure mit fantastischer gothischer Atmosphäre und grausigen Monstern. Ein oder 2 Spieler (simultan) steuern die Figuren Draconus und Frogman. (ZAAP: 82/83)

Für C-64/128

Kassette nur Diskette nur

14,-⁹⁵ 19,-⁹⁵



PSI-DROID

An Bord eines außerirdischen Raumschiffs mit dem Kollisionskurs Erde, ist es die Aufgabe von Psi-Droid, die verstreuten Teile einer Bombe zu finden und das Schiff rechtzeitig zu sprengen.

Für C-64/128

Kassette nur Diskette nur

14,-⁹⁵ 19,-⁹⁵



SABOTAGE

Als hochangesehener Soldat sollen Sie Ihren Planeten vor einer flüchtigen plündernden Aliens schützen. Ein schnelles und furores Actionspiel in bester Tradition.

Für C-64/128

Schneider CPC (nur Kassette) Diskette nur

14,-⁹⁵ 19,-⁹⁵



ZYBOX

Kämpfen Sie sich alleine oder mit einem Freund (simultan) durch die Planeten des Sonnensystems Cronan bis zu Ihrem Ziel - Zybox. Ein Arcade-Hammer, der viele "Voll-Preis-Titel" alt aussehen lässt. (ZAAP: 93/94)

Für C-64/128 + Atari 800 XL/XE

(nur Kassette)

14,-⁹⁵ 19,-⁹⁵



Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem riesigen Softwareangebot. Fordern Sie bitte noch heute kostenlose Informationen an!

SPITZEN-SOFTWARE
KINGSOFT
MADE IN GERMANY

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung, Super-Grafik und Digisound-Effekten.

Grüner Weg 29 · D-5100 AACHEN
Tel. 0241/15 20 51 · Fax 0241/15 20 54